

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* BERBASIS
GRAFIS MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADITS
DI MADRASAH IBTIDAIYAH**



Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah**

Oleh

Irma Nindiana

NPM. 1511010082

Jurusan: Pendidikan Agama Islam

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1440 H/2018 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* BERBASIS
GRAFIS MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADITS
DI MADRASAH IBTIDAIYAH**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah**

Oleh

**Irma Nindiana
NPM. 1511010082**

Jurusan: Pendidikan Agama Islam

Pembimbing I : Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.

Pembimbing II : Heru Juabdin Sada, M.Pd.I.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1440 H/2018 M**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa kartu *flashcard* berbasis grafis pada mata pelajaran Al-Qur'an hadits dan mengetahui tingkat kelayakan media tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan teori dari Borg dan Gall yang telah diadopsi oleh Sugiyono dimana peneliti mengambil 7 tahap dari 10 tahapan penelitian. Penelitian dan pengembangan menghasilkan produk berupa media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis yang berbentuk kartu bolak-balik yang layak digunakan berdasarkan penilaian dari (1) validator ahli media memperoleh penilaian 90% (2) validator ahli materi memperoleh penilaian 96% (3) penilaian guru mata pelajaran dan guru kelas IV mendapat nilai 90%. Sedangkan, untuk penilaian atas respon peserta didik pada uji coba yang dilakukan pada saat uji coba kelompok kecil mendapat nilai persentase 87,5% dan uji lapangan mendapat persentase 70% yang berarti bahwa media pembelajaran *flashcard* efektif digunakan dalam pembelajaran dapat diterima serta mendapat respon positif dari peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Flashcard*



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260

PERSETUJUAN

Nama : IRMA NINDIANA
NPM : 1511010082
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD
BERBASIS GRAFIS MATA PELAJARAN AL-QUR'AN
HADITS DI MADRASAH IBTIDAIYAH

MENYETUJUI

Untuk di Munaqasyah dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

Pembimbing II

Heru Juabdin Sada, M.Pd.I
NIP. 198409072015031001

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. Imam Syafe'i, M. Ag
NIP. 196502191998031002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FLASHCARD BERBASIS GRAFIS MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADITS
DI MADRASAH IBTIDAIYAH.** Disusun oleh **Irma Nindiana, NPM: 1511010082,**
Jurusan: **Pendidikan Agama Islam.** Telah diujikan pada hari/tanggal: **Senin, 27 Mei
2019.**

TIM MUNAQOSHAH

Ketua : **Dr. H. Rubhan Masykur, M. Pd**

Sekretaris : **Agus Susanti, M.Pd.I**

PembahasUtama : **Saiful Bahri, M. Pd**

PembahasPendamping I : **Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd**

PembahasPendamping II: **Heru Juabdin Sada, M.Pd. I**

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M. Pd

NIP. 195608101987031001

MOTTO

يَتَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ
لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu:
"Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah
akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah
kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang
beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan
beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.
(Q.S Al-mujadalah : 11)

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah, Tuhan semesta alam yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Sujud syukur kupersembahkan pada Allah SWT, Tuhan yang Maha Esa atas segala rahmat, anugerah dan hidayah yang telah di berikan kepadaku dan keluarga, sehingga karena-Nya skripsi ini dapat terselesaikan. Penulis persembahkan karya sederhana ini untuk :

1. Kepada nenekku Robikah tercinta yang telah membesarkan dengan kasih sayang yang tak terkira.
2. Kedua orang tua tercinta, ayahanda Sutadi yang dengan tulus ikhlas mendidikku penuh kasih sayang, selalu memberikan do"a atas keberhasilan dan kebahagiaanku, semangat, dukungan materi dan pengorbanannya. Serta ibunda Lasmiyati yang mendoakan dari kejauhan.
3. Dan, Adik-adikku tercinta M. Fandika Al-Khasandi, Fahri Banu Akmal yang telah memberikan keceriaan dan dukungan, serta kakakku tersayang Ainu Muyasyaroh S.Pd yang terus memberikan dukungannya.

RIWAYAT HIDUP

Peneliti yang bernama lengkap Irma Nindiana lahir di Pulau Jaya pada tanggal 23 Juli 1997. Peneliti merupakan anak pertama dari pasangan bapak Sutadi dan ibu Lasmiyati yang selalu melimpahkan kasih sayang serta cintanya bagi penulis.

Peneliti mengemban pendidikan formal dimulai dari sekolah dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) pada tahun 2003 di MI GUPPI 11 Kalirejo, kemudian peneliti melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah pertama atau (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTs) pada tahun 2009 di MTs Negeri 2 Lampung Selatan, setelah lulus peneliti melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah atas (SMA) pada tahun 2012 di SMA N 1 Palas, setelah peneliti menyelesaikan pendidikan di tingkat SMA selanjutnya peneliti melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi pada tahun 2015 di UIN Raden Intan Lampung pada fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, Sang Maha Pencipta semesta alam yang telah memberikan taufik serta hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini, dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Grafis Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah.” Sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada junjungan dan suri tauladan Nabi Muhammad SAW, para sahabat, keluarga dan kita sebagai pengikutnya semoga tetap istiqomah dalam memegang apa saja yang telah beliau ajarkan, sehingga kita termasuk orang-orang yang mendapat syafaatnya di akhirat kelak. Amin. Penulis menyusun skripsi ini sebagai bagian dari prasyarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung dan alhamdulillah dapat penulis selesaikan sesuai dengan rencana.

Dengan tidak mengurangi rasa terima kasih atas bantuan semua pihak yang telah memberikan banyak bantuan dan bimbingan, secara khusus penulis ingin menyebutkan sebagai berikut:

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Imam Syafe'I, M.Ag. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam.
3. Dr. Rijal Firdaos, M.Pd. selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam.
4. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku pembimbing I dan Heru Juabdin Sada, M. Pd.I selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan masukan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Para Dosen, Teknisi dan Staf Jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan bantuannya kepada peneliti selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung sehingga dapat terselesaikannya tugas akhir skripsi ini.
6. Kepala sekolah, Guru dan Staf di MI GUPPI 11 Kalirejo yang telah memberikan bantuan hingga terselesainya skripsi ini.
7. Sahabat seperjuangan yaitu Resliana Luzen, Heni Yulianti serta Fatimah Wahid yang telah memberikan semangat dan keceriaan hingga terselesainya skripsi ini.
8. Teman-teman Pendidikan Agama Islam B angkatan 2015 yang tak bisa peneliti sebutkan satu persatu.
9. Semua pihak yang terkait yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	14
C. Batasan Masalah.....	14
D. Rumusan Masalah	15
E. Tujuan Penelitian.....	15
F. Manfaat Penelitian.....	15

BAB II LANDASAN TEORI

A. Pengertian Pengembangan	17
B. Media Pembelajaran	19
1. Pengertian Media Pembelajaran	19
2. Fungsi Media Pembelajaran	24
3. Macam-macam Media Pembelajaran	25
C. Media <i>flashcard</i> berbasis grafis	28
D. Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits.....	32

E. Penelitian yang Relevan	43
----------------------------------	----

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	46
B. Karakteristik Sasaran Penelitian.....	46
C. Metode Penelitian.....	47
D. Pendekatan dan Model Pengembangan.....	49
E. Langkah-langkah Penelitian.....	50
1. Potensi dan Masalah	53
2. Pengumpulan data.....	55
3. Desain Produk	55
4. Validasi Desain.....	58
5. Revisi Desain.....	67
6. Uji Coba Produk	67
7. Revisi Produk	68
F. Teknik Pengumpulan Data	68
G. Instrumen Penelitian.....	72
H. Teknik Analisis Data	74

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	77
1. Hasil Potensis dan Masalah	77
2. Hasil Pengumpulan Data	78
3. Hasil Desain Produk	79
4. Hasil Validasi Desain	85
5. Hasil Revisi Desain	94
6. Hasil Uji Coba Produk.....	99
7. Hasil Revisi Produk	104
B. Hasil Kelayakan Media <i>flashcard</i>	104
C. Pembahasan.....	108
D.	

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	115
B. Saran	116

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Nilai Ulangan Harian Al-Qur'an Hadits Siswa Kelas IV	12
Table 3.1 Instrumen Wawancara Untuk Guru Al-Qur'an Hadits Kelas IV53	
Table 3.2 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Materi	59
Table 3.3 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Media	60
Table 3.4 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1	61
Table 3.5 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2	62
Table 3.6 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1	64
Table 3.7 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2	65
Table 3.8 Kriteria Penilaian Guru Mata Pelajaran dan Guru Kelas	72
Table 3.9 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Oleh Peserta Didik	72
Table 4.1 Hasil Desain Awal Media Pembelajaran Bagian Depan	80
Table 4.2 Hasil Desain Awal Media Pembelajaran Bagian Belakang	82
Table 4.3 Hasil Validasi Oleh Guru	93
Table 4. 4 Hasil Revisi Desain	95
Table 4.5 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	100
Table 4.6 Hasil Uji Lapangan	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan Borg Dan Gall	51
Gambar 3.2 Langkah Penelitian Yang Dilakiukan Penulis.....	52
Gambar 4.1 Hasil Validasi Media Tahap 1	86
Gambar 4.2 Hasil Validasi Media Tahap 2	88
Gambar 4.3 Hasil Validasi Materi Tahap 1	90
Gambar 4.4 Hasil Validasi Materi Tahap 2	92
Gambar 4.5 Hasil Validasi Guru	94
Gambar 4.6 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	101
Gambar 4.7 Hasil Uji Lapangan.....	102
Gambar 4.10 Hasil Persentase Kelayakan Media	107

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Nilai Ulangan harian Peserta Didik Kelas IV

Lampiran 2 Rekapitulasi Hasil Validasi Oleh Ahli Media

Lampiran 3 Analisis Data Hasil Validasi Oleh Ahli Media

Lampiran 4 Rekapitulasi Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

Lampiran 5 Analisis Data Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

Lampiran 6 Rekapitulasi Hasil Validasi Guru

Lampiran 7 Analisis Data Hasil Validasi Guru

Lampiran 8 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Lampiran 9 Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Lampiran 10 Rekapitulasi Hasil Uji Lapangan

Lampiran 11 Analisis Data Hasil Uji Lapangan

Lampiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran 13 Nota Dinas Skripsi

Lampiran 14 Surat Penelitian

Lampiran 15 Surat Balasan Penelitian Dari Sekolah

Lampiran 16 Dokumentasi Foto

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajaraa itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal pada peserta didik maka belajar disebut juga dengan pendidikan.

Hakikat pendidikan adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan setiap peserta didik mengembangkan bakat, minat dan kemampuannya secara optimal dan utuh (mencakup kognitif, afektif, dan psikomotor).

Menurut Mudyaraharjo, pendidikan merupakan segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu.¹ Sedangkan menurut Undang-undang, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.² Pada pengertian pendidikan di atas tercantum dua konsep pendidikan yang berkaitan satu sama lain, yaitu belajar dan pembelajaran. Bagi Purwanto, belajar bersumber

¹ Redja Mudyahardjo, *Pengantar Pendidikan*, cet. VII (Jakarta: Raja Grafindo, 2012), p. 3.

² Moh. Suardi, *Pengantar Pendidikan Teori Dan Aplikasi* (Jakarta: PT. Indeks, 2012), p. 71.

pada kegiatan peserta didik dan pembelajaran bersumber pada kegiatan pendidik dan peserta didik.

Pendidikan adalah terjemahan dari bahasa Yunani *Paedagogie* yang berarti “pendidikan” dan *Paedagogia* yang berarti “pergaulan dengan anak-anak”. Sementara itu, orang yang tugas membimbing atau mendidik dalam pertumbuhannya agar dapat berdiri sendiri disebut *Paedagogos*. Istilah *paedagogos* berasal dari kata *paedos* (anak) dan *agoge* (saya membimbing, memimpin). Selanjutnya, pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi orang dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam artian mental.³

Ayat Al-Qur'an yang membahas tentang pengertian pendidikan salah satunya yakni surat Al-Mujadalah ayat 11:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَلَفَّسْحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ ۖ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ ۗ وَالَّذِيْنَ اٰتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌۭ

Artinya: *Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.*⁴ (Q.S Al-Mujadalah: 11).

³ Sudirman N, *Ilmu Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1992), p. 4.

⁴ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Bandung: Diponegoro, 2005), p. 434.

Pendidikan dalam arti luas dapat diartikan sebagai suatu proses pembelajaran kepada peserta didik (manusia) dalam upaya mencerdaskan dan mendewasakan peserta didik tersebut.⁵ Islam memandang peserta didik sebagai makhluk Allah dengan segala potensinya yang sempurna sebagai Khalifah fil ardh, dan terbaik diantara makhluk lainnya.

Agama adalah peraturan yang bersumber dari Allah SWT, yang berfungsi untuk mengatur kehidupan manusia, baik hubungan manusia dengan Sang Pencipta maupun hubungan antar sesamanya yang dilandasi dengan mengharap ridha Allah SWT untuk mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Kemudian pengertian Islam itu sendiri adalah agama yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW berpedoman pada kitab suci Al-Qur'an, yang diturunkan ke dunia melalui wahyu Allah SWT. Agama Islam merupakan sistem tata kehidupan yang pasti bisa menjadikan manusia damai, bahagia, dan sejahtera.

Pendidikan Islam merupakan system pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai Islam. Teori-teori yang digunakan dalam pendidikan islam yaitu teori yang disusun berdasarkan Al-Qur'an dan Al-Hadits. Materi yang dibahas dalam pendidikan Agama Islam yaitu materi-materi pokok ajaran Islam, yaitu akidah, syariah dan akhlak dengan segala cabang-cabangnya.⁶

⁵ A. Susanto, '*Pemikiran Pendidikan Islam*', Cet.3 (Jakarta: AMZAH, 2015), p. 1.

⁶ Deden Makhbuloh, *Pendidikan Islam Dan Sistem Penjamin Mutu* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), p. 76.

Pengertian Pendidikan Agama Islam sebagaimana yang diungkapkan Zakiyah Daradjat, yaitu:

1. Pendidikan Agama Islam adalah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar setelah selesai dari pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup (way of life).
2. Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang dilaksanakan berdasarkan ajaran Islam.
3. Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan dengan melalui ajaran-ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Islam yang telah diyakini menyeluruh, serta menjadikan keselamatan hidup di dunia dan di akhirat kelak.

Sedangkan M. Arifin mendefinisikan pendidikan Agama Islam adalah proses yang mengarahkan manusia kepada kehidupan yang lebih baik dan yang mengangkat derajat kemanusiaannya, sesuai dengan kemampuan dasar (fitrah) dan kemampuan ajarannya (pengaruh dari luar).

Jadi Pendidikan Agama Islam adalah usaha yang berupa pengajaran, bimbingan dan asuhan terhadap anak atau peserta didik agar kelak selesai pendidikannya dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam

yang sesuai dengan Al-Qur'an dan Hadits, serta menjadikannya sebagai jalan kehidupan, baik pribadi maupun kehidupan masyarakat.⁷

Fungsi Pendidikan Agama Islam di sekolah atau madrasah menurut Abdul Majid dan Dian Andayani, dalam bukunya Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi, yakni sebagai berikut:⁸

1. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah swt yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Pada dasarnya kewajiban menanamkan keimanan dan ketakwaan dilakukan oleh setiap orang tua dalam keluarga. Sekolah berfungsi untuk menumbuhkan kembangkan lebih lanjut dalam diri anak melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan agar keimanan dan ketakwaan tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya.
2. Penanaman nilai, sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.
3. Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama islam.
4. Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari.

⁷ Muslih, Aat Syafaat, Sohari Sahrani, *Peranan Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), pp. 11–16.

⁸ Jusuf Mudzakkir, Abdul Mujib, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006), pp. 71–72.

5. Pencegahan, yaitu untuk menangkal, hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.
6. Pengajaran, tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum system dan fungsional.
7. Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang agama islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.

Sedangkan, Tujuan Pendidikan Agama Islam merupakan standar usaha yang dapat ditentukan, serta mengarahkan usaha yang akan dilalui dan merupakan titik pangkal untuk mencapai tujuan-tujuan lain. Tujuan pendidikan Islam harus berorientasi pada hakikat pendidikan yang meliputi beberapa aspek, misalnya:

1. Pertama, tujuan dan tugas hidup manusia. Manusia hidup bukan karena kebetulan dan sia-sia. Ia diciptakan dengan membawa tujuan dan tugas hidup tertentu. Tujuan diciptakan manusia hanya untuk mengabdikan kepada Allah SWT. Indikasi tugasnya berupa ibadah dan tugas sebagai wakil-Nya di muka bumi.
2. Kedua, memerhatikan sifat-sifat dasar manusia, yaitu konsep tentang manusia sebagai makhluk unik yang mempunyai beberapa potensi bawaan, seperti fitrah, bakat, minat, sifat, dan karakter, yang berkecenderungan pada al-hanief (rindu akan kebenaran dari Tuhan) berupa agama Islam sebatas kemampuan, kapasitas, dan ukuran yang ada.

3. Ketiga, tuntutan masyarakat. Tuntutan ini baik berupa pelestarian nilai-nilai budaya yang telah melembaga dalam kehidupan suatu masyarakat, maupun pemenuhan terhadap tuntutan kebutuhan hidupnya dalam mengantisipasi perkembangan dunia modern.
4. Keempat, dimensi-dimensi kehidupan ideal Islam. Dimensi kehidupan ideal Islam mengandung nilai yang dapat meningkatkan kesejahteraan hidup manusia di dunia untuk mengelola dan memanfaatkan dunia sebagai bekal kehidupan di akhirat, serta mengandung nilai yang mendorong manusia berusaha keras untuk meraih kehidupan diakhirat yang lebih membahagiakan, sehingga manusia dituntut agar tidak terbelenggu oleh rantai kekayaan duniawi atau materi yang dimiliki.⁹

Tujuan Pendidikan Agama Islam adalah sesuatu yang diharapkan tercapai setelah sesuatu usaha atau kegiatan selesai. Karena pendidikan merupakan suatu usaha dan kegiatan yang berproses melalui tahap-tahap dan tingkatan-tingkatan, tujuannya bertahap dan bertingkat. Tujuan pendidikan bukanlah suatu benda yang berbentuk tetap, tetapi merupakan suatu keseluruhan dari kepribadian seseorang, berkenaan dengan seluruh aspek kehidupannya.

Pendidikan ini juga bertujuan untuk menumbuhkan pola kepribadian manusia yang bulat melalui latihan kejiwaan, kecerdasan otak, penalaran, perasaan, dan indera. Pendidikan ini juga membahas pertumbuhan manusia dalam semua aspeknya, baik aspek spiritual, intelektual, imajinasi, jasmaniah, ilmiah.

⁹ Jusuf Mudzakkir , Abdul Mujib *Op.Cit*, pp. 73–74.

Pendidikan ini bukan hanya mempelajari pendidikan duniawi saja, individual, sosial saja, juga tidak mengutamakan aspek spiritual atau aspek materiil. Melainkan keseimbangan antara semua itu merupakan karakteristik terpenting pendidikan Islam.

Oleh karena itu dalam ruang lingkup Pendidikan Agama Islam di MI/SD dikemukakan beberapa bidang pembahasan Pendidikan Agama Islam itu yang sudah jadi mata pelajaran yang berdiri sendiri khususnya di SD, sedangkan di MI Pendidikan Agama Islam itu lebih spesifik dan diklasifikasikan kedalam beberapa mata pelajaran yaitu Al-Quran-Hadits (Qur'dits), Aqidah-akhlak, fikih, dan tarikh (sejarah) kebudayaan islam. Masing-masing mata pelajaran tersebut pada dasarnya saling terkait, mengisi dan melengkapi. Jumlah dan jenis mata pelajaran dapat saja bertambah atau dipecah dan mungkin digabung. Tetapi prinsip pokok dan sumber tidak akan mengalami perubahan, karena wahyu dan sabda Rosulullah tidak akan bertambah lagi, yang bertambah adalah bidang studi dari segi pengelompokannya serta pembahasannya.

Salah satunya yaitu pelajaran Al-Qur'an Hadits yang mana pada tingkat yang dasar ini membahas tentang pengetahuan dasar membaca dan menulis Al-Qur'an yang benar sesuai dengan kaidah ilmu tajwid, hafalan surah-surah pendek dalam Al-Qur'an dan pemahaman sederhana tentang arti dan makna kandungannya, pemahaman dan pengalaman melalui keteladanan dan pembiasaan mengenai hadits-hadits yang berkaitan dengan membaca Al-Qur'an, kebersihan, niat, menghormati orang tua dll. Namun bagaimana bisa seorang peserta didik memahami bacaan Al-Qur'an apabila peserta didik kurang memahami cara

membaca Al-Qur'an yang baik dan benar atau secara tartil tanpa memperhatikan kaidah ilmu Tajwid. Hal ini sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Al-Muzammil ayat 4:

وَرَتِّلِ الْقُرْآنَ تَرْتِيلاً ﴿٤﴾

Artinya: Dan bacalah Al-Qur'an itu dengan (bacaan) yang tartil.

Maksud dari ayat diatas adalah untuk mengajarkan kepada kita agar dalam membaca Al-Qur'an haruslah dengan bacaan yang tartil (perlahan-lahan) karena sesungguhnya bacaan seperti ini membantu untuk memahami dan merenungkan bacaan yang dibaca. Usaha untuk mencari solusi guna mengatasi kesulitan dalam membaca Al-Qur'an saat ini penting bagi umat Islam, terutama orang tua dan masyarakat, karena membaca Al-Qur'an merupakan ibadah yang besar nilai pahalanya. Terlebih lagi Rasulullah SAW, memberikan penghargaan yang sangat tinggi bagi orang yang membaca Al-Qur'an, belajar dan mengajarkannya, yaitu dianggap sebagai umat yang terbaik. Namun, yang terjadi sekarang ini masih banyak yang mengabaikan akan penghargaan yang diberikan oleh Rasulullah SAW, padahal dilihat dari nilai pahalanya sangatlah tinggi. Akan tetapi, banyak masyarakat yang justru memilih aktivitas yang terkadang justru tidak memiliki nilai pahala sama sekali. Hal ini tentunya perlu menjadi perhatian bersama yaitu orang tua dan guru dalam upaya meningkatkan iman dan taqwa kepada Allah SWT melalui membaca Al-Qur'an.

Al-Qur'an hadist merupakan mata pelajaran yang sangat tepat untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca Al-Qur'an, sebab mata

pelajaran Al-Qur'an hadist adalah mata pelajaran yang dapat memberikan motivasi, bimbingan, pemahaman, kemampuan dan penghayatan terhadap isi yang terkandung dalam Al-Qur'an dan hadist sehingga dapat diwujudkan dalam perilaku sehari-hari sebagai perwujudan iman dan taqwa kepada Allah SWT. Akan tetapi kurang efektifnya pendekatan yang di pergunakan guru mata pelajaran dalam meningkatkan kemampuan siswa tersebut membuat siswa kurang memahami penjelasan dari guru. Oleh karena itu kreatifitas seorang guru dalam mata pelajaran Al-Qur'an hadist dalam pemanfaatan media mata pelajaran yang tepat menjadi faktor penting agar Al-Qur'an hadist menjadi mata pelajaran yang menyenangkan, menarik, dan membangkitkan kemampuan siswa di dalam kelas terutama dalam hal kemampuan membaca Al-Qur'an.

Siswa Madrasah Ibtidaiyah pada umumnya berusia 7-12 tahun. Pada masa tersebut, seorang anak belum memiliki konsentrasi yang tinggi untuk menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh sebab itu, tugas guru untuk memilih serta memfasilitasi siswa agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana. Salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang relevan dan menarik sehingga dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk menerima pembelajaran dengan baik.

Madrasah Ibtidaiyah dasar pada umumnya lebih menyukai media yang baru dari pada buku yang digunakan sebagai acuan di sekolah. Mereka cepat merasa bosan dengan buku ajar yang disediakan di sekolah. Sehingga mereka memiliki semangat yang tinggi apabila terdapat media pembelajaran yang baru dan menarik.

Proses pendidikan yang bermutu itu harus ditunjang oleh media pembelajaran yang disajikan oleh guru kepada siswa. Media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar, media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran.¹⁰ Media pembelajaran yang bermutu yaitu media yang mampu meningkatkan motivasi pembelajaran, praktis dan mudah dipergunakan, merangsang dan menarik perhatian siswa, serta memiliki kemampuan dalam memberikan tanggapan, umpan balik termasuk mendorong siswa melakukan praktek pembelajaran dengan benar.

Menurut Djamarah media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang menghendakinya untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik.¹¹ Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata. Keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media pembelajaran.¹²

Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis grafis atau gambar yang bisa menarik perhatian siswa Madrasah Ibtidaiyah dalam mengikuti pembelajaran

¹⁰ Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII. No.02 (2010), 1.

¹¹ Ni Luh Made Setiawati, Nyoman Dantes, I Made Candiasa, "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas Vi Sdlbb Negeri Tabanan", *Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, Vol.05.No.01 (2015), 2.

¹² Magfirah Rasyid, Andi Asmawati Azis, Andi Rahmat Saleh, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas Xi Sma", *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. 7.No.2 (2016), 70.

yang disajikan oleh pendidik. Dalam meningkatkan dan menggali kemampuan membaca Al-Qur'an dalam mata pelajaran Al-Qur'an hadist, salah satu media yang relevan dan dapat digunakan adalah *flashcard* berbasis grafis atau gambar. Media *flashcard* merupakan media pembelajaran berupa kartu yang berisi gambar yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Sedangkan kata *flashcard* sendiri berasal dari bahasa inggris, kata “ *flash* “ yang berarti menyala, bercahaya, melintas (dalam pikiran), berlalu dengan cepat atau mempertunjukkan dan “*card*” yang berarti kartu jadi, *flashcard* berarti “ seperangkat kartu berisikan gambar-gambar atau huruf-huruf yang sesuai dengan materi pembelajaran yang berfungsi sebagai alat peraga.

Kurangnya minat belajar pada peserta didik akan mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik, pendidik akan mencari metode maupun media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik agar hasil belajar sesuai dengan tujuan dari pembelajaran. Dan berikut merupakan data nilai ulangan harian Al-Qur'an Hadits kelas empat MI GUPPI 11 Kalirejo.

Tabel 1.1
Data nilai ulangan harian Al-Qur'an Hadits
siswa kelas IV MI GUPPI 11 Kalirejo¹³

No	Nilai	Nilai Al-Qur'an hadits peserta didik		Jumlah siswa	Rata-rata Nilai
		$x < 75$	$x \geq 75$		
1	Nilai 1	13	11	24	72
2	Nilai 2	17	8	24	70
3	Nilai 3	14	11	24	71

¹³ Masykur, Wawancara Dengan Wali Kelas 4, 23 Oktober 2018

Berdasarkan data di atas, terlihat bahwa banyak nilai peserta didik yang belum mencapai nilai KKM. Dan berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan penulis di MI GUPPI 11 Kalirejo, ditemukan beberapa masalah yang membuat hasil belajar siswa belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yakni kurangnya media pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar, siswa membutuhkan media yang kreatif dan efektif dan inovatif yang dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik sehingga siswa bisa ikut aktif dalam memberikan respon pada saat kegiatan pembelajaran, adanya media baru yang dapat membantu pendidik diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Khususnya siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah yang cenderung menyukai belajar menggunakan media yang baru dari pada hanya menggunakan buku paket yang terkesan membosankan.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis mencoba memberikan alternatif dengan membuat media pembelajaran berupa kartu *flashcard* dengan pokok bahasan meningkatkan dan menggali kemampuan membaca Al-Qur'an pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, yang dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Oleh karena itu penulis mengangkat penelitian dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Grafis Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Keterbatasan media yang tersedia dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits .
2. Perlunya media pembelajaran yang lebih kreatif agar siswa menjadi lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.
3. Belum digunakannya media pembelajaran jenis *flashcard* untuk mendukung proses belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits pokok bahasan mengenal ilmu tajwid.
4. Siswa masih kurang lancar membaca Al-Qur'an
5. Masih banyak siswa yang kurang memahami tajwid.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah yang muncul dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist yaitu:

1. Perlunya media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif dalam proses pembelajaran dalam bentuk desain maupun gambar-gambar dan animasi yang membuat siswa menjadi lebih aktif.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis grafis jenis *flashcard* dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits pokok bahasan mengenal ilmu tajwid.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media *flashcard* berbasis grafis dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits pokok bahasan mengenal ilmu tajwid?
2. Bagaimanakah kelayakan media *flashcard* berbasis grafis sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits pokok bahasan mengenal ilmu tajwid?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumuan masalah di atas, maka tujuan diadakan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media *flashcard* berbasis grafis dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits pokok bahasan mengenal ilmu tajwid.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits pokok bahasan mengenal ilmu tajwid.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat bagi peneliti sendiri
 - a. Menambah pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan untuk siswa dalam pelajaran Al-Qur'an Hadits.

- b. Menjadi solusi pemecah masalah yang selama ini terjadi dilapangan tentang penggunaan media pembelajaran.
- c. menerapkan ilmu dan mengaplikasikannya serta memberi pengalaman penerapan media pembelajaran Al-Qur'an Hadits berupa Kartu *flashcard* hukum ilmu tajwid.

2. Manfaat bagi para guru

- a. Memberikan wawasan tentang media pembelajaran permainan yang menyenangkan dan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran dalam upaya belajar siswa terhadap pelajaran Al-Quran Hadits.

3. Manfaat bagi siswa

- a. Memberikan pengalaman baru bagi siswa tentang metode permainan yang menyenangkan pada saat proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits.
- b. Memberikan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.
- c. Siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan sehingga siswa tidak mudah jenuh dalam belajar.

4. Manfaat bagi peneliti lain

- a. Menambah wawasan dan mendorong untuk melakukan penelitian lanjutan dalam ruang lingkup yang lebih luas serta pembahasan yang lebih mendalam guna meningkatkan mutu pendidikan.

5. Manfaat bagi institusi pendidikan

- a. Sebagai referensi bagi perbaikan dan peningkatan kualitas pendidikan yang dilaksanakan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.¹

Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan, pembangunan secara bertahap dan teratur yang menjurus ke sasaran yang dikehendaki.² pengembangan yang berarti suatu usaha yang dilakukan untuk meningkatkan keahlian teoritis, konseptual, dan moral. Edwin B. Flippo mendefinisikan pengembangan sebagai berikut: Pendidikan berhubungan dengan peningkatan pengetahuan umum dan pemahaman atas lingkungan kita secara menyeluruh, sedangkan Andrew F. Sikula mendefinisikan pengembangan adalah suatu proses pendidikan jangka panjang menggunakan suatu prosedur yang sistematis dan terorganisasi dengan mana manajer belajar pengetahuan konseptual dan teoritis untuk tujuan umum”.³ Istighfarotul Rahmaniyah dalam bukunya pendidikan etika mengatakan bahwa:

¹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), p. 24.

² Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Kedu (Balai Pustaka, 2003).p.473

³ Evelopment Country. Definisi Pengembangan. (Blongspot Evelopment Country.co.id) (27 oktober 2015)

pengembangan terfokus pada aspek jasmani seperti ketangkasan, kesehatan, cakap, kreatif, dan sebagainya. Pengembangan tersebut dilakukan dalam institusi dan juga luar institusi seperti di dalam keluarga maupun masyarakat.⁴

Maka pengembangan pembelajaran lebih realistik, bukan sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substitusinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis.⁵

Penelitian pengembangan adalah suatu atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk baru melalui pengembangan. Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan, yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna sedangkan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk yang dapat dipertanggung jawabkan.

⁴ Istighfarotul Rahmadiyah, *Pendidikan Etika* (Malang: UIN-Maliki Pres, 2010), p. 2.

⁵ Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), p. 125.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pada hakikatnya belajar mengajar adalah proses komunikasi. Proses komunikasi merupakan suatu proses penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru kepada orang lain. Agar tidak terjadi kesalahan dalam proses komunikasi perlu digunakan sarana yang membantu proses komunikasi yang disebut media.⁶

Kata media berasal dari bahasa Latin “medius” yang secara harfiah berarti ‘tengah’ atau ‘perantara’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (*wasail*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.⁷

Gerlach dan Ely mengemukakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis,

⁶ Ahmad Rohani, *Media Intruksional Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), p. 1.

⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2013), p. 4.

atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁸

Menurut Santoso S. Hamijaya dalam Ahmad Rohani mendefinisikan media sebagai semua bentuk perantara yang dipakai seorang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerimanya.⁹ Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil peserta didik.

Sedangkan menurut Latuheru, media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Arsyad menyebutkan bahwa media pembelajaran mencakup:

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
- c. Seluk-beluk proses belajar
- d. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan
- e. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
- g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan
- h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran; dan

⁸ Azhar Arsyad, '*Media Pembelajaran*' (Jakarta: Rajawaali Pers, 2015), p. 3.

⁹ Ahmad Rohani, *Op.Cit*, p.39 .

i. Usaha inovasi dalam media pendidikan.¹⁰

Sumber lain menyebutkan bahwa media adalah segala bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang untuk belajar.¹¹ Dalam sumber yang berbeda, menyebutkan bahwa media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi. Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹²

Dalam suatu proses belajar mengajar, pesan yang disalurkan oleh media dari sumber pesan ke penerima pesan itu ialah materi pelajaran. Dengan kata lain pesan itu adalah isi pelajaran yang berasal dari kurikulum yang disampaikan guru kepada siswa. Pesan ini bias berupa data yang bersifat sederhana bias juga data yang bersifat rumit dan mungkin harus dirangsang dengan cermat supaya data dapat dikomunikasikan dengan baik kepada peserta didik. Sehingga dengan adanya media tersebut dapat mempermudah peserta didik dalam menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru tau pendidik.¹³

Jadi, berdasarkan beberapa paparan di atas media adalah alat-alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi sehingga informasi tersebut sampai kepada penerima informasi.

¹⁰ khairunnisak, "Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan: Studi Kasus Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh , Banda Aceh", *Jurnal Pencerahan*, Vol.9.No.2 (2015), 71.

¹¹ Arief S Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: Raja Gravindo persada, 2012), p. 6.

¹² Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), p. 2.

¹³ Giri Wiarto, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani* (Yogyakarta: Laksitas, 2016), p. 4.

Untuk mewujudkan keefektifan dalam belajar dan mengajar maka harus memperhatikan bagaimana penyampain informasi pembelajaran agar siswa tertarik untuk belajar. Dalam sebuah sumber menyebutkan pembelajaran adalah pekerjaan guru, pembuat bahan pelajaran, ahli kurikulum dan lainnya, yang bertujuan membangun rencana untuk memajukan proses belajar mengajar.¹⁴

Sumber lain juga berpendapat bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam sumber yang berbeda, pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses menyatu, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses pembelajaran.¹⁵ Dan sumber lain juga mengatakan bahwa pembelajaran adalah mengisyaratkan adanya interaksi antara guru dan peserta didik.¹⁶

Pendapat lain mengatakan bahwa pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar pada peserta didik. Winkel mendefinisikan pembelajaran sebagai pengaturan dalam

¹⁴ Jailani Indaryati, "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Presentasi Belajar Siswa Kelas V", *Jurnal Prima Edukasia*, vol.3 (2015), 5.

¹⁵ Bambang Suprianto Yunanik Antika, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Aplikasi Rangkaian OP AMP Mata Pelajaran Rangkaian Elektronika Di SMK Negeri 2 Bojonegoro", *Jurnal Teknik Elektro*, vol.5 (2016), 494.

¹⁶ Agus Efendi Arfinanta Jaya, Sri Sumarni, 'Pengembangan Media Ajar Interaktif Dengan Software Pada Mata Kuliah Mekanika Teknik IV', *Jurnal Pendidikan UNS*, vol 8 (2016), 1.

penciptaan kondisi-kondisi ekstrem sedemikian rupa, sehingga menunjang proses pembelajaran peserta didik dan tidak menghambatnya.

Gagne mengemukakan suatu definisi pembelajaran yang lebih lengkap: “ *Instruction is intended to promote learning, external situation need to be arranged to activate, support and maintain the internal processing that constitutes each learning event*”. Pembelajaran yang dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung dan mempertahankan proses internal yang terdapat disetiap peristiwa belajar.

Pengertian pembelajaran yang dikemukakan oleh Miarso menyatakan bahwa “pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan, secara pelaksanaannya terkendali.¹⁷ Gagne dan Briggs mengungkapkan pengertian pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.¹⁸

Jadi, pembelajaran adalah proses bertukar atau mencari informasi (pengetahuan) yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai sebuah tujuan belajar yang terencana.

¹⁷ Yuberti, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Bandar Lampung: Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Intan Lampung, 2013), pp. 9–10.

¹⁸ Alfiyanto Pramuaji Muhammad Munir, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di Smk Muhammadiyah 2 Klaten Utara’, *Jurnal Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, Vol. 2.No. 2 (2017), 185.

Berdasarkan dari berbagai definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk mempermudah penyampain materi dari guru ke peserta didik. Materi yang begitu rumit disederhanakan dengan menggunakan media, sehingga peserta didik mudah mencerna informasi yang disampaikan melalui media.

Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga dapat membantu proses belajar mengajar.¹⁹ Sumber lain menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan alat dan cara yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa.²⁰ Dalam sumber yang berbeda menyatakan, media pembelajaran adalah komponen integral dari sebuah sistem pembelajaran.²¹ Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran.

Jadi, media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan sebuah isi dari pembelajaran yang dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik sehingga peserta didik mengerti dengan isi yang disampaikan. Pendidik akan lebih mudah jika menyampaikan materi dengan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik.

2. Fungsi Media Pembelajaran

- a. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.

¹⁹ Arief S. Sadiman, *Op.cit.*, h. 13

²⁰ Ega Rima Wati, *Op.Cit.*, h.3

²¹ Daryanto, *Op.Cit.*, h.7

- b. Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- c. Mempercepat proses belajar.
- d. Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.
- e. Mengkonkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.²²

3. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi antara lain yaitu:

- a. Media audio, Audio berasal dari kata audible, yang artinya suara yang dapat didengarkan secara wajar oleh telinga manusia. Berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan ke dalam media audio, antara lain: radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan lain-lain.²³
- b. Media visual, Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur yang berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur, dalam penyajiannya yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara, yang termasuk kedalam media ini adalah *film*,

²² Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik", *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, Vol.8. No.01 (2011), 21–22.

²³ Arief S Sadiman, *Op.cit.*, h. 49

slide, foto, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

- c. Media audiovisual, Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersama pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media audiovisual juga berarti jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran *film*, *sound slide*, dan lain sebagainya. Kemampuan media dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.²⁴

Karakteristik media pembelajaran dibagi menjadi dua dimensi dan tiga dimensi. Media tiga dimensi yaitu media yang berwujud asli, hidup maupun mati, media yang memiliki panjang, lebar, tinggi. Sedangkan media pembelajaran dua dimensi adalah alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar, beberapa media pembelajaran dua dimensi itu diantaranya, yaitu:

- a. Media grafis

Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima. Saluran yang dipakai yaitu melalui indera penglihatan. Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengikhtiarkan, menggambarkan, dan merangkum

²⁴ Wina Sanjaya, 'Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan' (Bandung: Kencana Media Grup, 2006), p. 172.

suatu ide, data atau kejadian. Fungsinya media grafis adalah untuk menarik perhatian, memperjelas ide atau gagasan, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan jika tidak digrafiskan. Adapun jenis-jenis media grafis meliputi: sketsa, gambar, *flashcard*, grafik, bagan, poster, karikatur, peta datar, transparansi OHP (*Over Head Projector*).

Setiap media tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Begitu juga media grafis, media grafis ini memiliki kelebihan yaitu media ini sederhana, ekonomis, bahan mudah diperoleh, dapat menyampaikan rangkuman, mampu membatasi ruang dan waktu, dll.

Media grafis juga memiliki kekurangan atau kelemahan, kelemahan atau kekurangan dari media ini adalah tidak dapat menjangkau kelompok besar, hanya menekankan persepsi indera penglihatan saja, tidak menampilkan unsur audio.²⁵

- b. Media bentuk papan
- c. Media bentuk papan yang diringkas di sini terdiri atas, papan tulis, papan tempel, papan flanel, dan papan magnet.
- d. Media cetak

Media cetak merupakan bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas atau pengajaran informasi. Jenis-jenis media cetak adalah buku pelajaran, surat kabar dan majalah, ensiklopedia, buku suplemen, komik dan pengajaran berprogram. Beberapa kelebihan media cetak adalah:

²⁵ Daryanto, *Op.cit.*, h. 19

- 1) perpaduan teks dengan gambar pada lembaran media cetak dapat menambah daya tarik,
- 2) peserta didik akan berperan aktif dan berinteraksi memberikan respon atau tanggapan,
- 3) materi pembelajaran dapat dibuat dan dicetak sesuai dengan tujuan pengajaran,
- 4) dan memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran.

Sedangkan kekurangan media cetak yaitu sulit menampilkan gerak dalam media cetaknya dan biaya percetakan yang mahal apabila menampilkan gambar atau foto berwarna, dan dibutuhkan perawatan media cetak dengan baik karena media cetak mudah hilang atau rusak.²⁶

Salah satu contoh dari berbagai macam media pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis grafis jenis *Flashcard*, berikut adalah pembahasan mengenai media pembelajaran jenis *flashcard*.

C. Media *Flashcard* Berbasis Grafis

Flashcard merupakan suatu media dalam bentuk kartu permainan yang berisi gambar-gambar serta tulisan-tulisan yang terdapat cakupan materi pembelajaran. Gambar serta kata yang tersedia merupakan kata-kata yang paling dikenal dan dengan lingkungannya.²⁷

Menurut Rudi Susilana dan Cepiriyana *flashcard* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25 X 30 cm.

²⁶ Azhar Arsyad, 'Op.Cit, p. 39.

²⁷ Sumlati, dkk 'Metode Pembelajaran' (Bandung: CV Prima Wacana, 2008), p. 101.

Gambar-gambar dan tulisan pada *flashcard* merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar.²⁸

Menurut Kasihani, *flashcards are teaching aids as picture paper which has 25x30. The pictures is made by hand, pictures or photo which is stick on the flashcard.*²⁹ (*Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30. Gambar-gambarnya dibuat dengan tangan, foto, atau memanfaatkan gambar / foto yang sudah ada ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*).

Dini Indriana juga mengungkapkan bahwa *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 X 30 cm.³⁰

Menurut Fatkhan *flashcard* adalah sebuah media pembelajaran berbentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Gambar-gambar yang terdapat dalam flash card tersebut merupakan rangkaian pesan yang disajikan yang dicantumkan disetiap gambar pada bagian belakang kartu.³¹

Sedangkan definisi tentang *flashcard* berbasis grafis menurut Rinati dan Kurniawan adalah salah satu bentuk media pembelajaran sekaligus permainan edukatif berupa kartu yang memuat gambar (grafis)

²⁸ Cepiriyana, Rudi Susilana, '*Media Pembelajaran*' (Bandung: FIP UPI, 2008), p. 94.

²⁹ Kasihani K.E Suyanto, *English for Young Learners Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class Yang Fun, Asyik, Dan Menarik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), p. 109.

³⁰ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Yogyakarta: Diva Press, 2011), p. 68.

³¹ Fatkhan Amirul Huda, *Pengertian Media Pembelajaran Flash Card*, (On-line), tersedia di: <http://fatkhan.web.id/pengertian-media-pembelajaran-flash-card/>, (23 Maret 2019)

dan kata atau kalimat untuk mengembangkan daya ingat dan melatih kemandirian peserta didik.³²

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* berbasis grafis adalah kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar (grafis), teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. *Flashcard* biasanya berukuran 8 X 12 cm, 25 X 30 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.³³

Media *Flashcard* adalah kartu bergambar yang dapat mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu tersebut. *Flashcard* merupakan media praktis dan aplikatif yang menyajikan pesan singkat berupa materi sesuai kebutuhan si pemakai. Macam-macam *flashcard* misalnya: *flashcard* membaca, *flashcard* berhitung, *flashcard* binatang, dan lain-lain.³⁴

a. Kelebihan Media *Flashcard*

Media *flashcard* tergolong dalam media *visual* (gambar), media *flashcard* memiliki beberapa kelebihan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Susilana dan Riyana antara lain:

³² lailatul Maghfiroh, 'Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar', *Jurnal FIP Universitas Negeri Surabaya*, 1 (2013), 23.

³³ Empit Hotimah, "Penggunaan Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Ii Mi Ar-Rochman Samarang Garut", *Jurnal Pendidikan Universitas Garut Fakultas Pendidikan Islam Dan Keguruan Universitas Garut*, Vol. 04, No (2010), 11.

³⁴ Cepiriyana Rudi Susilana, 'Op.Cit, p. 95.

- 1) Mudah dibawa kemana-mana; yakni dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
- 2) Praktis; yakni dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakannya kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.
- 3) Gampang diingat; kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya.
- 4) Menyenangkan; media *flashcard* dalam penggunaannya dapat melalui permainan.

Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau

nama-nama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuatu perintah.³⁵

b. Kelemahan media flashcard

media *Flashcard* juga memiliki kelemahan seperti yang dikemukakan oleh Sadiman antara lain:

- 1) Gambar hanya menekankan persepsi indra mata,
- 2) gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, dan
- 3) ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.³⁶

D. Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits

al-Qur'an Hadits berasal dari al-Qur'an dan Hadits. al-Qur'an berasal dari kata (القرآن (al-Qara'in)) jamak dari قرينة (qarinah) yang berarti indikator (petunjuk).³⁷ Al-Qur'an adalah kalam Allah SWT yang diturunkan kepada Nabi dan Rasul terakhir melalui Malaikat Jibril yang tertulis dalam mushaf dan sampai kepada kita dengan jalan tawatur, sebagai pedoman hidup manusia dan membacanya merupakan ibadah yang diawali dengan surat al-Fatihah dan diakhiri dengan surat an-Nas. Hadits atau al-Hadits menurut bahasa berarti al-Jadid (sesuatu yang baru), lawan kata dari al-qadim (sesuatu

³⁵ Empit Hotimah, 'Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Ii Mi Ar-Rochman Samarang', *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 04;No. 01 (2010), 11–12.

³⁶ Magfirah Rasyid Andi Asmawati Azis Andi Rahmat Saleh, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas Xi Sma', *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. 7.No.2 (2016), 70.

³⁷ Tim penyusun MKD IAIN sunan ampel surabaya, *Studi Al-Qur'an* (Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press, 2011), p. 1.

yang lama). Kata hadits juga berarti al-Khabar (berita), yaitu sesuatu yang dipercakapkan dan dipindahkan dari seseorang kepada orang lain.

Mata pelajaran Al-Qur'an hadits merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran pendidikan agama islam yang digunakan sebagai wahana pemberiak pengetahuan, bimbingan dan pengembangan kepada murid agar dapat memahami, meyakini dan menghayati kebenaran ajaran islam serta diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, mata pelajaran ini sangat penting diajarkan kepada murid sebagai bahan pelajaran di sekolah.³⁸

Mata pelajaran Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah adalah salah satu mata pelajaran PAI yang menekankan pada kemampuan membaca dan menulis al-Qur'an dan Hadits dengan benar. Selain itu juga mencakup hafalan terhadap surat-surat pendek dalam al-Qur'an, pengenalan arti atau makna secara sederhana dari surat-surat pendek tersebut dan hadits-hadits tentang akhlak terpuji untuk diamalkan dalam kehidupan sehari-hari melalui keteladanan dan pembiasaan.³⁹

a. Ilmu Tajwid

Lafadz Tajwid menurut bahasa artinya membaguskan. Sedangkan menurut istilah adalah: "Mengeluarkan setiap huruf dari tempat keluarnya dengan memberi hak dan mustahaknya."

Tajwid (*Tajwiidun*) merupakan bentuk mashdar, dari fi'il maadhi (*jauda*) yang berarti membaguskan, menyempurnakan, memantapkan.

³⁸ Siti Rahma Millata Zamana, "Kreativitas Guru Dalam Penerapan Metode Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di Min Rukoh Banda Aceh", *Jurnal Tunas Bangsa*, Vol. 5, No (2018), 222.

³⁹ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 2 Tahun 2008, 'Tentang Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah', p. 23.

Menurut istilah Ilmu Tajwid adalah ilmu yang berguna untuk mengetahui bagaimana cara memenuhi atau memberikan haq huruf dan mustahqnya. Baik yang berkaitan dengan sifat, mad dan sebagainya, seperti tarqiiq dan tafkhiim dan selain keduanya.

Yang dimaksud dengan haq huruf adalah sifat asli yang selalu bersama, seperti sifat al hams, al jahr, al isti'la', asy syiddah dan lain sebagainya. Sedangkan yang dimaksud dengan mustahq huruf adalah sifat yang tampak sewaktu-waktu seperti tafkhiim, tarqiiq, ikhfaa dan lain sebagainya.⁴⁰

Menurut H.Subhan Nur, Tajwid artinya memperbagus atau membuat bagus. Ilmu tajwid ilmu yang mempelajari tentang teknik mengeluarkan huruf sesuai dengan makhrajnya dan memberikan hak dan karakteristiknya dengan tujuan menghindari kesalahan lisan dalam mengucapkan huruf – huruf al-Quran.

Hukum mempelajari Ilmu Tajwid secara teori adalah fardhu kifayah, sedangkan hukum membaca Alquran sesuai dengan kaidah ilmu tajwid adalah fardhu 'ain. Jadi, mungkin saja terjadi seorang Qori' bacaannya bagus dan benar, namun sama sekali dia tidak mengetahui istilah-istilah ilmu Tajwid semisal izh-har, mad dan lain sebagainya. Baginya hal itu sudah cukup bila kaum muslimin yang lain telah banyak yang mempelajari teori ilmu Tajwid, karena sekali lagi mempelajari teorinya hanya fardhu kifayah. Akan lain halnya dengan orang yang tidak mampu membaca Al-Qur'an

⁴⁰ Ahmad Annuri, '*Panduan Tahsin tilawah Al-Qur'an dan Ilmu Tajwid*', (Pustaka Al Kautsar:Jakarta timur, 2010),p.17

sesuai dengan kaidahkaidah ilmu tajwid menjadi wajib baginya untuk berusaha membaguskan bacaannya sehingga mencapai standar yang telah ditetapkan oleh Rasulullah Sholallohu'alaihi wasallam.⁴¹

أُورِدَ عَلَيْهِ وَرَتِّلِ الْفُرَّانَ تَرْتِيلاً ﴿٤﴾

Artinya: atau lebih dari seperdua itu. dan bacalah Al Quran itu dengan perlahan-lahan. (Q.S Al- Muzzamil:4)

الَّذِينَ ءَاتَيْنَهُمُ الْكِتَابَ يَتْلُونَهُ حَقَّ تِلَاوَتِهِ ۖ أُولَٰئِكَ يُؤْمِنُونَ

بِهِ ۚ وَمَنْ يَكْفُرْ بِهِ ۖ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الْخَاسِرُونَ ﴿١٢١﴾

Artinya: orang-orang yang telah Kami berikan Al kitab kepadanya, mereka membacanya dengan bacaan yang sebenarnya, mereka itu beriman kepadanya. dan Barangsiapa yang ingkar kepadanya, Maka mereka Itulah orang-orang yang rugi.(Al-Baqarah:121)

Dan mereka tidak akan membaca dengan sebenarnya kecuali harus dengan tajwid, kalau meninggalkan tajwid tersebut maka bacaan itu menjadi bacaan yang sangat jelek bahkan kadang-kadang bisa berubah arti. Ayat ini menunjukkan sanjungan Allah Azza wa Jalla bagi siapa yang membaca Al Qur'an dengan bacaan sebenarnya.⁴²

b. Definisi Nun Bersukun Dan Tanwin

Nun bersukun adalah huruf nun yang bertanda sukun (mati). Nun bersukun dikenal pula dengan sebutan *nun mati*. Tanwin menurut bahasa adalah *at-tashwit* , artinya suara seperti kicauan burung . Sedangkan menurut

⁴¹ Wahyu Nurhidaya Aso Sudiarjo, Arni Retno Mariana, "Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid, Waqaf Dan Makharijul Huruf Berbasis Android", *Jurnal Sisfotek Global*, Vol. 5 No. (2015), 55.

⁴² Ibid, p 55.

istilah adalah nun bersukun yang bertemu dengan akhir isim yang tampak dalam bentuk suara dan ketika washal , tidak dalam penulisan dan pada saat waqaf. Adapun perbedaan pokok antara nun sukun atau tanwin : Nun bersukun tetap nyata dalam tulisan maupun pengucapan , baik ketika washal maupun waqaf. Sedangkan Tanwin tetap nyata (terdengar) dalam pengucapan dan ketika washal, tidak dalam penulisan maupun waqaf.⁴³

Pembahasan Hukum-Hukum Nun Mati Dan Tanwin

1) Idhar

Idhar adalah *al-bayan*, artinya jelas. Idzhar menurut istilah adalah mengeluarkan setiap huruf dari makhrajnya tanpa memakai dengung pada huruf yang di-idhar-kan. Idhar dalam pengertian hukum nun bersukun atau tanwin adalah Apabila nun sukun atau tanwin menghadapi salah satu huruf yang enam , maka dinamakan idhar. Enam huruf idhar yang dimaksudkan dalam definisi di atas adalah : ع, خ, ء, ح, غ, هـ

Cara membaca idhar harus jelas dan terang. Idhar halqi harus di baca satu ketukan , tidak memantul , tidak dengung dan tidak boleh samar.⁴⁴

2) Idgham bi Ghunnah

Idgham artinya memasukkan , bi ghunnah artinya dengan dengung. Dalam pengertian hukum nun bersukun dan tanwin , idgham bi ghunnah ialah Apabila nun bersukun atau tanwin bertemu dengan salah satu huruf

⁴³ Ahmad Annuri, *Op.Cit*, p.83

⁴⁴ *Ibid*, p.84

idgham yang empat, maka dinamakan idgham bi ghunnah. Keempat huruf idgham itu ialah : ن , ي , م , و :

Cara membaca idgham bi ghunnah ialah dengan memasukkan suara nun bersukun atau tanwin kepada huruf idgham yang ada dihadapannya sehingga menjadi satu ucapan , seakan-akan satu huruf . Pada waktu mengidghamkan , suara harus di tasydidkan kepada huruf idgham bi ghunnah yang ada di hadapan nun bersukun atau tanwin , lalu di tahan kira-kira 2 ketukan seraya memakai ghunnah atau dengung ketika membacanya.⁴⁵

3) Idgham bila ghunnah

Bila ghunnah artinya tanpa memakai ghunnah (dengung) . Idgham bila ghunnah dalam pengertian hukum nun sukun atau tanwin ialah Apabila nun bersukun atau tanwin bertemu dengan salah satu huruf lam (ل) dan ra'(ر) dinamakan idgham bila ghunnah".⁴⁶

Cara membaca idgham bila ghunnah ialah dengan memasukkan suara nun sukun atau tanwin saepenuhnya kepada huruf lam atau ra' seraya menahannya sejenak .

4) Iqlab

Iqlab menurut bahasa ialah memindahkan sesuatu dari bentuk asalnya (kepada bentuk lain), sedangkan menurut istilah ialah menjadikan suatu huruf kepada makhraj huruf lain seraya tetap menjaga ghunnah (atau sengau pada huruf yang ditukar). Iqlab dalam pengertian

⁴⁵ *Ibid*, p.84-85

⁴⁶ *Ibid*, p.85-86

nun sukun atau tanwin adalah Apabila nun bersukun atau tanwin bertemu dengan huruf ba' (ب) maka keduanya ditukar menjadi mim , tetapi hanya dalam bentuk suara, tidak dalam tulisan. Cara membaca iqlab adalah dengan mengubah suara nun sukun atau tanwin-tatkala menghadapi huruf ba'- menjadi mim. Kedua bibir dirapatkan untuk mengeluarkan bunyi mim seraya dibarengi dengung yang keluar dari pangkal hidung. Selanjutnya ditahan sejenak kira-kira dua ketukan sebagai tanda bahwa di sana terdapat hukum iqlab.⁴⁷

5) Ikhfa'

Ikhfa' adalah As-satru, artinya samar dan tertutup, sedangkan menurut istilah, ikhfa' ialah mengucapkan huruf dengan sifat antara izhar dan idgham, tanpa tasydid dan dengan menjaga ghunnah pada huruf yang diikhfa'kan. Ikhfa' dalam pengertian hukum nun sukun atau tanwin adalah Apabila nun bersukun atau tanwin bertemu dengan salah satu dari huruf-huruf ikhfa' yang berjumlah 15 ini, maka dinamakan ikhfa' haqiqi. Huruf ikhfa' ada 15 :

ت , ث , ج , ذ , د , ز , س , ش , ص , ض , ط , ظ , ف , ق , ك

Cara membaca hukum ikhfa' adalah memadukan antara suara nun bersukun atau tanwin dengan suara huruf ikhfa' yang ada di hadapannya.⁴⁸

⁴⁷ *Ibid*, p.86-87

⁴⁸ *Ibid*, p.87

c. Hukum mim sukun

Hukum mim bersukun ialah tiga hukum yang muncul tatkala mim bersukun menghadapi huruf hijaiyah.⁴⁹Tiga hukum tersebut adalah:

- 1) Ikhfa' syafawi
- 2) Idgham mimi
- 3) Idhar syafawi

Berikut ini penulis akan menguraikan ketiga hal tersebut di atas, yaitu:

1) Ikhfa' Syafawi

Ikhfa' artinya samar, syafawi artinya bibir. Ikhfa' syafawi hanya terjadi apabila memenuhi tiga syarat sebagai berikut:

- a) Apabila ba berada setelah mim yang bersukun
- b) Terjadi diantara dua kata
- c) Terjadi proses gunnah.⁵⁰

Berdasarkan penjelasan ini dapat dipahami bahwa huruf ikhfa' syafawi hanya ada satu yaitu huruf ba'. Dengan demikian ikhfa' syafawi adalah hukum yang terjadi apabila mim sukun bertemu dengan huruf ba' pada dua suku kata. Dinamakan ikhfa' syafawi karena hukum ikhfa' terjadi pada huruf yang keluar dari makhraj yang sama yaitu dua bibir (syafatain), sehingga pengucapannya pun lebih mengutamakan bibir.

Cara membaca ikhfa' syafawi ialah dengan suara yang samar antara mim dan ba' pada bibir, kemudian ditahan kira-kira dua ketukan seraya mengeluarkan suara ikhfa' syafawi dari pangkal hidung bukan dari mulut.

⁴⁹ Acep Lim Abdurrohman, 'Pedoman Ilmu Tajwid Lengkap' (Cet. I; Bandung: Diponegoro, 2003),p. 89

⁵⁰ *Ibid*, p. 90

2) Idgham Mimi

Idgham mimi disebut juga idgham mutamasilain. Dinamakan idgham mimi karena dalam proses idghamnya huruf mim dimasukkan kepada huruf mim pula. Dan disebut mutamasilain karena huruf yang berhadapan sama, baik makhraj maupun sifatnya.

Adapun pengertian idgham mimi ialah memasukkan mim pertama ke dalam mim kedua, sehingga kedua mim tersebut menjadi satu mim yang bertasydid dengan tasydid yang agak lemah untuk mewujudkan gunnah.⁵¹

Huruf idgham mimi hanya satu yaitu mim, cara membaca idgham mimi ialah dengan memasukkan suara mim yang mati kepada mim yang berharakat yang ada dihadapannya. Selanjutnya suara diidghamkan secara sempurna tiga harakat dengan suara gunnah yang keluar dari pangkal hidung.

3) Idzhar Syafawi

Idzhar syafawi terjadi apabila mim mati bertemu dengan huruf hijaiyyah selain ba' dan mim. Dengan demikian, huruf idzhar syafawi adalah seluruh huruf hijaiyyah selain ba' dan mim. Cara membaca idzhar syafawi harus jelas dan terang yakni pada saat mengucapkan huruf mim dengan cara merapatkan bibir. Kejelasan pengucapannya cukup satu ketukan, tidak boleh lebih. Karena jika lebih, dikhawatirkan akan berubah menjadi ikhfa' atau gunnah.

⁵¹ *Ibid*, p. 92

d. Definisi Mad

Mad menurut bahasa ialah memanjangkan dan menambah, Sedangkan menurut istilah mad adalah memanjangkan suara pada salah satu dari huruf mad asli. Huruf yang memberi status mad ada tiga, yaitu alif, waw dan ya, ketiga huruf ini menjadi huruf mad apabila dalam keadaan mati dengan ketentuan bahwa:

- 1) Sebelum alif ada huruf yang berharakat fathah,
- 2) Sebelum waw ada huruf berharakat dammah dan
- 3) Sebelum ya mati ada huruf yang berharakat kasrah.

Apabila syarat tersebut di atas tidak terpenuhi maka tidak terjadi hukum mad.

1) Mad Asli

Mad asli adalah hukum mad yang dasar atau pokok, mad asli dikenal pula dengan istilah mad tabi'i yang secara bahasa artinya tabiat. Dinamakan demikian karena seseorang yang mempunyai tabiat yang baik tidak mungkin akan mengurangi atau menambah panjang bacaan dari yang telah ditetapkan.⁵²

Maksud dari kalimat “tidak mengurangi atau menambah panjang bacaan dari yang telah ditetapkan” adalah bahwa mad asli harus dibaca panjang dua harakat, tidak mungkin ditambah atau dikurangi oleh orang yang mempunyai tabiat yang baik.

Huruf-huruf mad asli ada tiga, yaitu:

⁵² *Ibid*, p. 94

- 1) Alif yang mati dan huruf sebelumnya berharakat fathah, contoh: قال
- 2) Waw yang mati dan huruf sebelumnya berharakat dammah, contoh: يقول
- 3) Ya yang mati dan huruf sebelumnya berharakat kasrah, contoh: فيه

Adapun cara membaca mad asli adalah dengan memanjangkan bacaan dua harakat (satu alif) baik disaat wasal maupun waqaf.

2) Mad Far'i

Far'i menurut bahasa berasal dari kata far'un yang artinya cabang, sedangkan menurut istilah mad far'i adalah mad yang merupakan hukum tambahan dari mad asli (sebagai hukum asalnya), yang disebabkan oleh hamzah atau sukun.⁵³

Mad far'i merupakan mad yang kadar panjangnya lebih dari dua harakat atau lebih dari satu alif. Pembagian dari mad far'i adalah:

a) Mad Wajib Muttasil.

Mad artinya panjang, wajib artinya harus (dipanjangkan) dan muttasil artinya bersambung (dengan hamzah). Menurut istilah, mad wajib muttasil adalah bertemunya mad asli dengan hamzah dalam satu kata. Mad ini dinamakan muttasil karena huruf hamzah dan huruf mad berada atau berkumpul pada satu kata, contoh: جاء

Cara membaca mad wajib muttasil adalah dengan memanjangkan bunyi bacaan sampai lima harakat atau dua setengah alif. Baik saat wasal maupun ketika waqaf.

⁵³ *Ibid*, p. 95

b) Mad Jaiz Munfasil

Mad artinya panjang, jaiz artinya boleh (dipanjangkan lebih dari dua harakat), dan munfasil artinya terpisah (antara mad dan hamzah). Sedang menurut istilah, mad jaiz munfasil adalah apabila huruf mad (asli) pada satu kata bertemu dengan hamzah dikata yang lainnya. Cara membaca mad jaiz munfasil ialah boleh dipanjangkan dua harakat, empat harakat atau lima harakat. Dengan demikian ada tiga cara dalam membacanya:

- Hadr, yaitu bacaan cepat, mad jaiz dibaca dua harakat.
- Tadwir, yaitu bacaan sedang, mad jaiz dibaca empat harakat.
- Tartil, yaitu bacaan lambat, mad jaiz dibaca lima harakat.

Contoh mad jaiz munfashil: لا اعد

Dalam pembahasan kali ini materi tentang mad dibatasi hanya sampai mad jais munfasil dikarenakan pembahasan ilmu tajwid bagi peserta didik madrasah ibtidaiyah hanya sampai materi tersebut.

E. Penelitian yang Relevan

Merupakan upaya untuk menunjukkan bahwa penelitian ini bukan penelitian baru, sudah banyak ditemukan penelitian semisal dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Kajian pustaka ini digunakan sebagai bahan perbandingan atas karya ilmiah yang ada, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada sebelumnya. Selain itu, kajian pendahulu juga mempunyai andil besar dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah:

1. Jurnal yang ditulis oleh Rima Wulan Safitri, Cicilia Novi, dan Hartini dengan judul “ Pengembangan Media *Flashcard* tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) hasil validasi dari 2 validator ahli aspek media dan materi menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan dalam pembelajaran, 2) hasil respon siswa skala kecil dan luas menunjukkan bahwa media sangat layak dengan persentase 100%, 3) hasil belajar sebelum dan setelah diberi perlakuan menunjukkan perlakuan yang sangat signifikan.⁵⁴Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbasis permainan tradisional sangat layak digunakan kelas IV sub tema lingkungan.
2. Penelitian yang ditulis oleh Siti Fatimah, 2014, yang berjudul “ Pengembangan Media *Flashcard* Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas II Di MI Ma’arif Sendang Kulon Progo”. Dari hasil penelitiannya, Siti Fatimah mengungkapkan bahwa: 1) digunakannya media *flashcard* ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran matematika. 2) membuat pelajaran matematika tidak terlihat menakutkan bagi peserta didik. Hal ini diketahui dari hasil belajar peserta didik setelah dipergunakannya media pembelajaran *flashcard*.
3. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Suwarsi, NIM 11409134 yang meneliti skripsi dengan judul “Peningkatan Pembelajaran Al-Qur’an

⁵⁴ Rima Wulan Safitri, dkk, “Pengembangan Media *Flashcard* tematik Berbasis Permainan tradisional Untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan”, *jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran*, vol. 8, (2018), 5-6

Dengan Menggunakan Media Kartu Bergambar Pada Anak Usia Dini TK Islam Izzatul Islam Samirono Getasan” .

Adapun hasil penelitiannya adalah :

- a. Kemampuan membaca Al-Qur'an siswi TK Islam Izzatul Islam Samirono Getasan dapat ditingkatkan melalui media kartu bergambar hal ini dapat dibuktikan dari tiga siklus yang peneliti lakukan.
- b. Dengan menggunakan media kartu bergambar akan lebih menarik siswa untuk mau belajar membaca Al-Qur'an, karena kartu bergambar lebih menarik.

Dari ketiga penelitian di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik supaya kegiatan belajar mengajar terlihat lebih menarik dan tidak membuat peserta didik merasa bosan akan materi yang disampaikan oleh pendidik. Motivasi belajar peserta didik yang tinggi mampu membuat peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan sehingga berpengaruh kepada hasil belajara peserta didik. Selain motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik yang meningkat, ternyata belajar menggunakan media kartu *flashcard* dapat meningkatkan respon atau tingkat keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar, serta membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian yaitu di MI GUPPI 11 Desa Kalirejo kecamatan Palas kabupaten Lampung Selatan. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari tahap persiapan hingga selesai tahap pelaksanaan pada tahun pelajaran 2018/2019.

B. Karakteristik Sasaran Penelitian

Karakteristik sasaran penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah yang dalam kegiatan belajarnya memerlukan media pembelajaran atau perantara yang mampu membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar. Produk berupa media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan kebutuhan dari sekolah yang telah diobservasi pada saat pra penelitian. Berdasarkan survey yang dilakukan di MI GUPPI 11 Kalirejo kelas IV bahwasanya sekolah dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran baru yang sebelumnya belum pernah diberikan oleh guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Dan tentunya media pembelajaran yang relevan dengan materi Al-Qur'an Hadits kelas IV Madrasah Ibtidaiyah .

Hal ini juga telah sesuai dengan prosedur atau langkah-langkah penelitian pengembangan dari Borg dan Gall yang telah dimodifikasi oleh sugiyono, pada tahap kegiatan awal yaitu melakukan observasi untuk mencari potensi dan masalah pada saat pra penelitian.

C. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan (research and development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya.

Borg and Gall mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai berikut:

*“Educational Research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products. The steps of this process are usually referred to as the R&D cycle, which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the products based on these findings, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage. In more rigorous programs of R&D, this cycle is repeated until the field-test data indicate that the product meets its behaviorally defined objectives”*¹

(Penelitian pendidikan dan pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengemban dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus (R&D), yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan dimana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap pengajuan pengujian. Dalam program yang lebih ketat dari R&D. siklus ini diulang sampai bidang data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku yang telah diidentifikasi)

Borg and Gall, menjelaskan tentang metode penelitian dan pengembangan secara lebih sederhana yaitu *“a process used develop and validate educational product”*.² Bahwa penelitian pengembangan sebagai usaha

¹ Borg W.R. and Gall M.D, *Educational Research: An Introduction*, 4th editio (London: Longman Inc, 1983), p. 413.

² Sigit Purnama, ‘Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)’, *LITERASI Produk Pembelajaran Bahasa Arab*, Vol.4 No. (2013), 20.

untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Asim memberikan pendapatnya tentang penelitian pengembangan bahwa penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.³

Suhadi Ibnu juga mengemukakan pendapatnya tentang pengertian penelitian pengembangan yaitu sebagai jenis penelitian yang ditujukan untuk menghasilkan suatu produk atau hardware atau software melalui prosedur yang biasanya diawali dengan need assessment, atau analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan proses pengembangan dan diakhiri dengan evaluasi.⁴

Dari berbagai pendapat di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian pengembangan dibidang pendidikan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk-produk dalam proses pembelajaran yang diawali dari langkah analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi dan penyebaran produk.

Pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode dari Borg dan Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang akan dikembangkan. Metode penelitian dari Borg dan Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono ini

³ Asim, *Sistematika Penelitian Pengembangan* (Malang: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang, 2001), p. 1.

⁴ Ibnu Suhadi, *Kebijakan Penelitian Perguruan* (Malang: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang, 2001), p. 5.

memiliki sepuluh langkah dalam pelaksanaannya.⁵ : 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Perbaikan Desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk, 8) Uji pelaksanaan lapangan, 9) Penyempurnaan produk, 10) Dimensi dan implementasi

Tujuan model penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dalam menguji keefektifan dan respon dari peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.⁶ Pada penelitian ini dikembangkan media pembelajaran berbasis gambar atau visual jenis *flashcard*. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas empat Madrasah Ibtidaiyah. Pengembangan dilaksanakan pada mata pelajaran Al-qur'an Hadits dengan pokok bahasan "Menenal Ilmu Tajwid".

D. Pendekatan dan Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Melalui pendekatan kualitatif diperoleh pemahaman dan penafsiran yang mendalam mengenai makna, kenyataan dan fakta yang relevan, dan metode pengembangan model yang bersifat deskriptif dengan menguraikan langkah-langkah untuk membuat produk. Menurut Borg dan Gall penelitian dan pengembangan pendidikan (*education research and development*) merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvaliditas produk-produk. Metode *Research and Development* (R&D) ini merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan dan saling berkesinambungan antara tahap satu dengan tahap lainnya.

⁵ Sugiono, 'Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D' (Bandung: Alfabeta, 2003), p. 33.

⁶ *Ibid*, p.297.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan pengujian triangulasi.⁷ Hasil pengembangan ini difokuskan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan pembelajaran.⁸

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan, dalam penelitian ini pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), dengan memanfaatkan media gambar (visual) sebagai media pembelajaran, dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang berbentuk kartu ilmu tajwid bergambar atau *flashcard*, di mana di dalamnya berisikan materi tentang hukum ilmu tajwid.

E. Langkah-langkah Penelitian

Penelitian ini mengacu pada Model penelitian Borg dan Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono, dengan langkah penelitian yang ini:

1. Potensi dan masalah
2. Pengumpulan data
3. Desain Produk
4. Validasi Desain
5. Perbaikan Desain
6. Uji coba produk
7. Revisi produk
8. Uji pelaksanaan lapangan

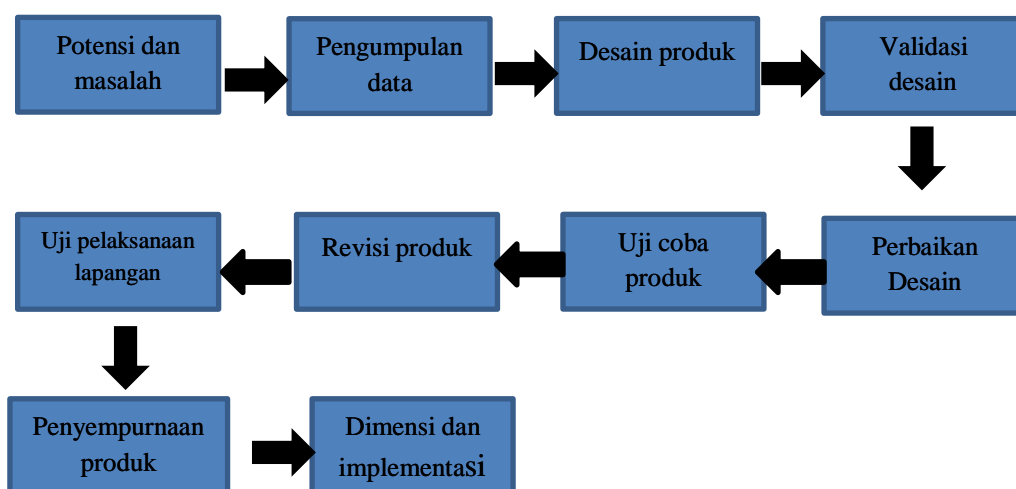
⁷ Sarwanto, E.T. Sulisty, B.A. Prayitno, H. Pratama, 'Integrasi Budaya Jawa Pada Pengembangan Bahan Ajar Dan Alam Semesta, Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia', Vol.10 (2014), 17.

⁸ Beti Istanti Suwandayani, Sa'dun Akbar, Fattah Hanurawan, 'Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Kelas I Di Sd Negeri Kauman I Kota Malang', *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Vol. 1.No.10 (2016), 1982.

9. Penyempurnaan produk

10. Dimensi dan implementasi

Berikut Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono ditunjukkan pada gambar 3.1 berikut: ⁹



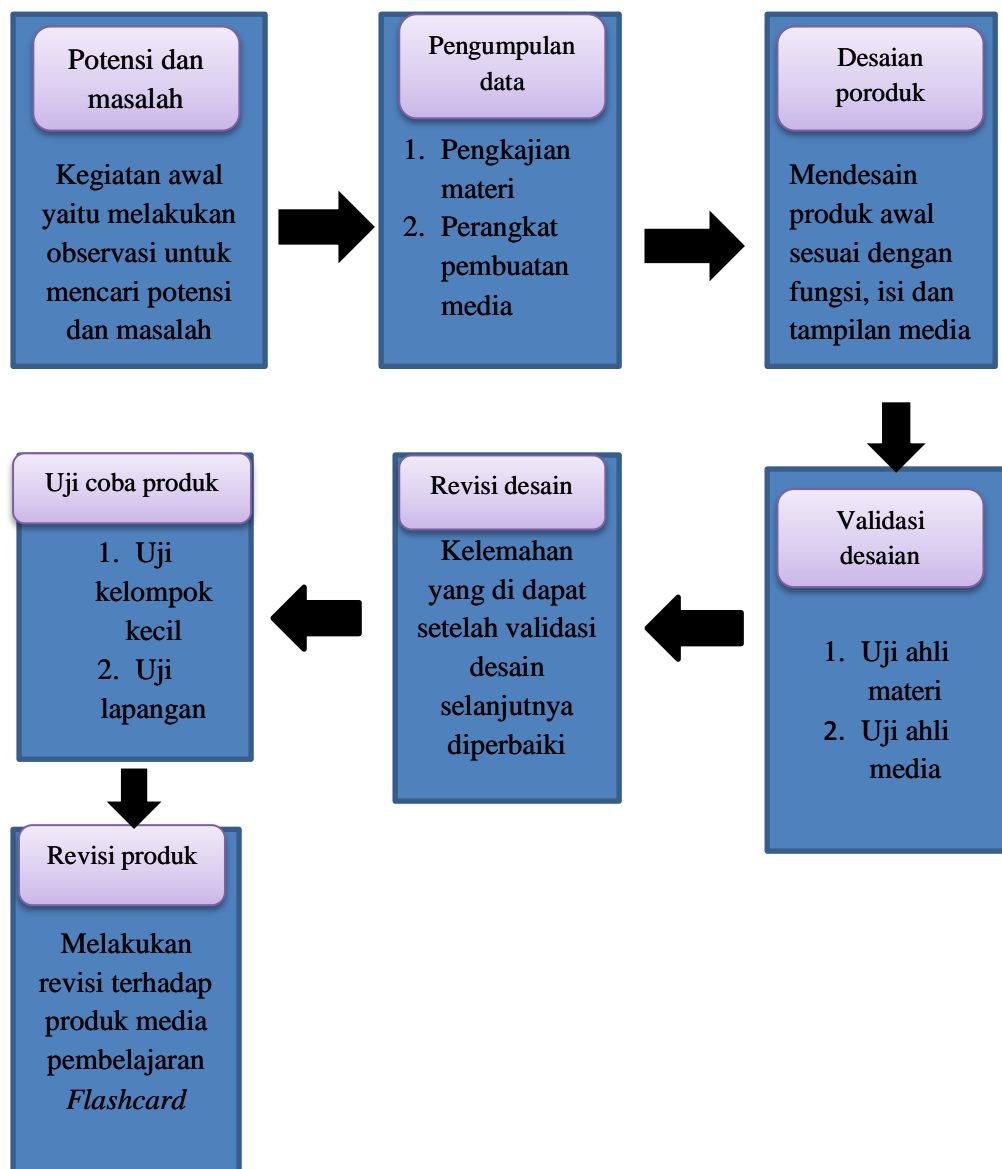
Gambar 3.1. Model pengembangan menurut Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiono

Model ini memiliki langkah-langkah pengembangan yang sesuai dengan penelitian pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan beberapa uji ahli seperti uji materi, uji desain, dan uji coba produk di lapangan untuk menguji keefektifan dan kebermanfaatan suatu produk.

Dalam penelitian ini penulis hanya menggunakan tujuh langkah pengembangan yaitu hanya sampai tahap revisi produk dan hasil akhir berupa

⁹ Sugiono. *Op.Cit*, p.298.

analisis data pelaporan. Untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk digunakan dalam lembaga pendidikan. Produk akhir dari penelitian ini adalah *hard file* berupa kartu huruf hijaiyah berbasis grafis. Berikut langkah-langkah yang digunakan oleh penulis:



Gambar 3.2. langkah yang dilakukan oleh penulis

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan menghasilkan nilai tambah..¹⁰ Dan masalah adalah sesuatu hal yang harus dipecahkan..¹¹ Untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada, berikut akan dijelaskan apa yang akan peneliti lakukan pada tahap ini:

- a. Peneliti menyiapkan lembar wawancara, guna mendapatkan informasi awal dan mengetahui potensi dan masalah yang ada dalam proses pembelajaran. Instrument wawancara kepada guru kelas IV dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.
Instrumen Wawancara Untuk Guru Al-Qur'an Hadits Kelas IV

No.	Indikator	Sub Indikator	No. Item
1.	Proses Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana Proses Belajar Al-Qur'an Hadits yang berlangsung selama ini? • Dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits metode apa yang sering digunakan? • Bagaimana minat peserta didik pada saat belajar Al-Qur'an Hadits? 	1,2, 3
No.	Indikator	Sub Indikator	No. Item
2.	Bahan ajar	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan ajar apa yang digunakan dalam proses pembelajaran? • Apakah ada keluhan dari peserta didik terhadap bahan ajar yang digunakan? 	4, 5
3.	Fasilitas pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Fasilitas apa saja yang disediakan sekolah dalam proses belajar? 	6,7

¹⁰ *Ibid*, h. 299.

¹¹ Suharsono dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Lux*, (Semarang: Widya Karya, 2013) h. 312.

		<ul style="list-style-type: none"> • Pernahkah bapak/ibu menggunakan media pembelajaran jenis <i>flashcard</i>? 	
4.	Penggunaan media pembelajaran <i>flashcard</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menurut bapak/ibu perlukah menggunakan media pembelajaran <i>flashcard</i> dalam proses belajar dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits? • Apakah bapak/ibu tertarik untuk menggunakan media pembelajaran <i>flashcard</i> untuk membantu proses belajar? • Bagaimana menurut bapak/ibu mengenai pengembangan media pembelajaran <i>flashcard</i> pokok bahasan hukum ilmu tajwid? 	8,9, 10

Berdasarkan wawancara pada saat pra-penelitian yang dilakukan oleh penulis, potensi yang terdapat di MI GUPPI 11 adalah peserta didik lebih menyukai belajar sambil bermain. Dengan adanya potensi tersebut penulis mengembangkan media pembelajaran berbasis *flashcard* yang berguna untuk meminimalisir permasalahan di kelas.

Sedangkan berdasarkan wawancara yang telah dilakukan maka penulis mendapatkan masalah yaitu kurang beragamnya metode maupun media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam belajar. Masalah ini dapat diatasi dengan penelitian R&D dengan cara mengembangkan sendiri sebuah produk media pembelajaran yang berangkat dari potensi dan masalah yang didapatkan oleh peneliti sehingga menghasilkan yang menarik bagi peserta didik.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *up to date*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Dalam hal ini diperlukan metode penelitian tersendiri. Mengenai metode apa yang akan digunakan untuk penelitian tergantung permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai.

Pada tahap ini peneliti mencari bahan penunjang untuk proses pengembangan produk yang akan dikembangkan. Langkah yang akan penulis lakukan pada tahap ini yaitu sebagai berikut:

- a. Penulis membuat perangkat pembelajaran, RPP Al-Qur'an Hadits pokok bahasan hukum ilmu tajwid yang disesuaikan dengan kurikulum 2013.
- b. Mengumpulkan materi dari berbagai sumber, yang akan digunakan dalam menyusun bahan ajar, buku referensi tentang materi yang akan disampaikan seperti materi tentang pengertian ilmu tajwid.
- c. Serta jurnal yang relevan dengan materi ilmu tajwid dan artikel yang membahas tentang hukum ilmu tajwid.

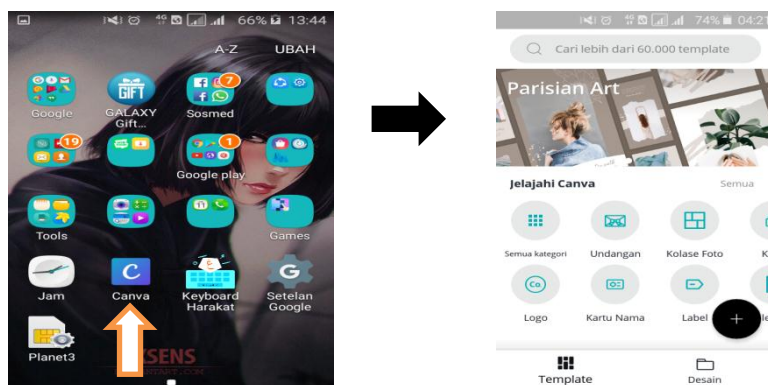
3. Desain Produk

Penelitian ini dilakukan pada pengembangan media pembelajaran berupa media kartu berisi materi tentang hukum ilmu tajwid yang sesuai

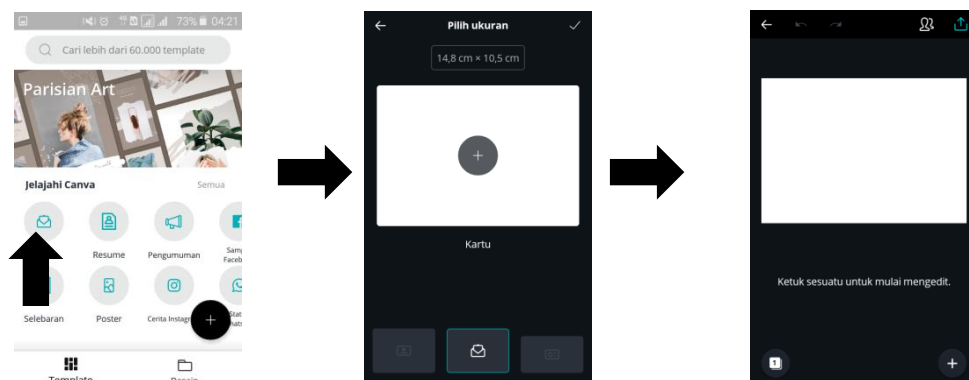
dengan materi di madrasah ibtidaiyah berbasis grafis (visual). Pada tahap ini penulis akan mendesain dan mempelajari produk *flashcard* ilmu tajwid.

Pada tahap ini akan dilakukan desain tampilan kartu *flashcard* yang berbeda antara tampilan depan kartu dan tampilan belakang kartu, bagian depan kartu akan berisi tentang penjelasan dari salah satu hukum ilmu tajwid dan berapa hurufnya sedangkan bagian belakangnya adalah contoh bacaan dari ilmu tajwid tersebut serta cara membacanya. Aplikasi yang digunakan untuk mendesai kartu *flashcard* ilmu tajwid ini adalah aplikasi *Canva* dengan desain gambar yang menarik perhatian peserta didik. Berikut langkah-langkah pembuatan kartu *flashcard*

a. Pertama, buka apk *Canva* yang telah di *lashcard*:instal dalam hp android



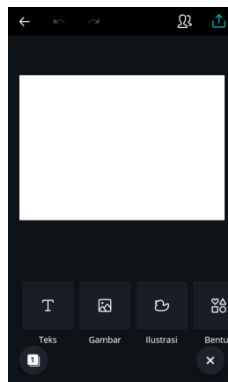
b. Pilih template Kartu, selanjutnya pilih ukuran kartu maka pola kartu akan terbentuk



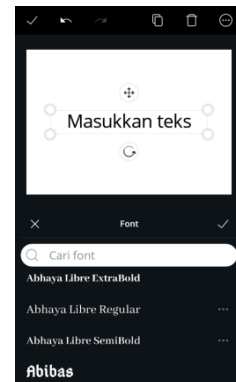
- c. Ketiga, klik tanda (+) di pojok bawah kanan untuk memunculkan ikon untuk memulai desain. Langkah selanjutnya yaitu mendesain kartu dimulai dari penulisan teks, pemilihan warna, penulisan teks arab, pemilihan font, ukuran font, pemilihan ilustrasi, pemilihan bentuk bingkai dan pemilihan gambar untuk hiasan desain.



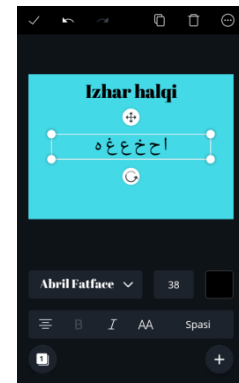
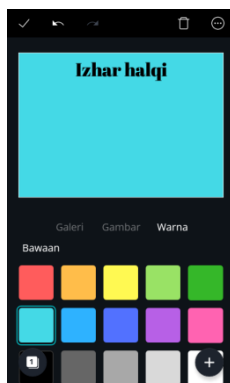
Pemilihan warna



Penulisan teks Arab



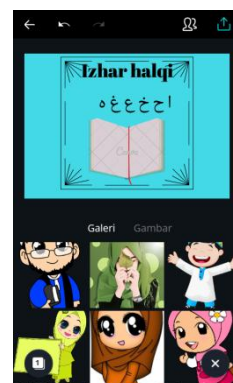
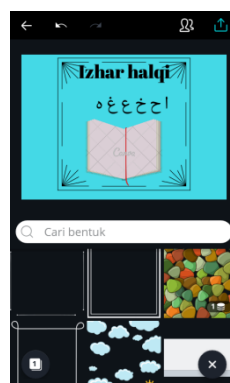
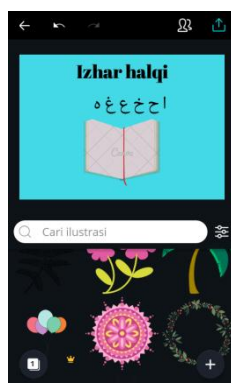
Pemilihan font, ukuran font



Pemilihan ilustrasi

Pemilihan bentuk bingkai

Pemilihan gambar hiasan



- d. Ke-empat, yaitu tahap penyimpanan desain, klik tanda (↑) di pojok kanan atas maka desain akan tersimpan



4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk mengetahui apakah rancangan produk secara rasional efektif atau tidak apabila diuji cobakan untuk peserta didik. Dikatakan secara rasional karena validasi di sini masih bersifat penilaian pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Pada tahap validasi ini adalah memberi nilai untuk desain media *flashcard* hukum ilmu tajwid yang telah dibuat. Validasi dilakukan oleh para ahli pakar seperti validasi media oleh ahli media dan validasi materi oleh ahli materi. Validator media, dan materi adalah dosen jurusan Pendidikan Agama Islam atau dosen Jurusan lain yang sesuai bidangnya.

Berikut merupakan Aspek penilaian yang akan divalidasi oleh ahli materi indikatornya meliputi:

Tabel 3.2 Aspek Penilaian Oleh Ahli Materi

NO	Aspek Penilaian	Deskripsi
1.	Relevansi	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa
		Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
		Materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum
		Ilustrasi media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
		Ilustrasi media yang fungsional cukup
2.	Keakuratan	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan
		Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir
		Pengemasan materi dalam media sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan (pendekatan saintifik)
3.	Kelengkapan Sajian	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa
4.	Konsep Dasar Materi	Kesesuaian konsep fungsi
		Kesesuaian konsep mengenal hukum Tajwid
5.	Kesesuaian Sajian dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa	Mendorong keingintahuan siswa
		Mendorong terjadinya interaksi siswa
		Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri
		Mendorong siswa belajar secara kelompok

Sedangkan indikator untuk validasi yang akan dilakukan oleh ahli media meliputi:

Tabel 3.3 Aspek penilaian Untuk Ahli Media

NO	Aspek Penilaian	Deskripsi
1.	Tampilan Umum	Desain media sesuai dengan materi fungsi
		Desain media sesuai dengan konsep hukum tajwid
		Pengemasan media sesuai integrasi materi fungsi dengan konsep mengenal hukum tajwid
		Desain media menarik menarik dilihat
		Desain media menyajikan konsep yang bermanfaat bagi siswa
		Desain media menyajikan cara baca hukum tajwid
2.	Tampilan Khusus	Pemilihan warna dalam media
		Pemilihan media yang unik
		Memuat integrasi konsep fungsi dan pembelajaran
3.	Penyajian Media	Tampilan media menarik dan mudah dibawa
		Diberi judul atau keterangan media
		Terdapat cara memakai media
		Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar siswa

a. Validasi Ahli Materi

Validasi materi ini dilakukan dua kali tahap oleh dua ahli validator yaitu: dosen fakultas tarbiyah jurusan pendidikan agama Islam Bapak Drs. Sa'idy, M.Ag (X1) dan Ibu Hj. Siti Zulaikhah, S.Ag, M.Ag (X2) dengan hasil validasi sebagai berikut:

Tabel 3.4 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1

Aspek Penilaian	Kriteria	X1	X2	Σ Skor	Skor Rata-Rata 2 Validator	Rata-Rata Per-Aspek	Keterangan Kealayaan
Relevansi	1	5	4	9	4,5	3,40	Layak
	2	3	4	7	3,5		
	3	3	3	6	3		
	4	2	4	6	3		
	5	3	3	6	3		
Keakuratan	1	4	4	8	4	3,83	Layak
	2	4	4	8	4		
	3	4	3	7	3,5		
Kelengkapan Sajian	1	2	4	6	3	3,00	Cukup Layak
Konsep Dasar Materi	1	3	4	7	3,5	3,50	Layak
	2	3	4	7	3,5		
Pembelajaran Yang Berpusat Pada Siswa	1	3	3	6	3	3,50	Layak
	2	3	4	7	3,5		
	3	4	4	8	4		
	4	4	3	7	3,5		
Jumlah		50	55	105	3,5	3,45	Layak

Hasil perhitungan persentase dari rata-rata aspek relevansi pada materi kartu *flashcard* dengan skor yang diperoleh 3,40 dibagi dengan skor maksimal yaitu 5,00 hasilnya dikalikan 100% sehingga hasil persentase rata-rata aspek relevansi sebesar 68%. Rata-rata untuk aspek keakuratan materi kartu *flashcard* dengan skor yang didapat yaitu 3,83 dibagi skor maksimal 5,00 hasilnya dikalikan 100% maka hasil persentase untuk aspek tampilan khusus yaitu skor sebesar 76 %. Rata-rata aspek kelengkapan sajian materi mendapat skor 3,00, dibagi dengan skor maksimal 5,00 hasilnya dikali 100% maka skor aspek kelengkapan sajian materi yaitu 60%, rata-rata pada aspek konsep dasar materi mendapat skor 3,50 dibagi skor maksimal 5,00 hasilnya dikalikan 100% maka skor rata-rata aspek konsep

dasar materi yaitu 70%, sedangkan rata-rata untuk aspek Pembelajaran Yang Berpusat Pada Siswa mendapat skor 3,50 dibagi skor maksimal 5,00 hasilnya dikalikan 100% maka skor untuk aspek Pembelajaran Yang Berpusat Pada Siswa yaitu 70 %. Dari data di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* layak digunakan peserta didik dalam pembelajaran dengan revisi sesuai saran dari validator.

Selain data berupa angka yang disajikan dalam table 3.4 di atas, hasil data lainnya yaitu berupa saran dari validator ahli materi untuk perbaikan materi pada kartu, masukan atau saran dari validator materi antara lain sebagai berikut:

- 1) Materi tentang tajwid harus komprehensif atau menyeluruh.
- 2) Contoh pada bagian nun sukun dan tanwin ditambahkan lagi.

Tabel 3.5 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2

Aspek Penilaian	Kriteria	X1	X2	Σ Skor	Skor Rata-Rata 2 Validator	Rata-Rata Per-Aspek	Keterangan Kealayaan
Relevansi	1	5	5	10	5	4,80	Sangat Layak
	2	5	5	10	5		
	3	5	5	10	5		
	4	5	4	9	4,5		
	5	4	5	9	4,5		
Keakuratan	1	5	5	10	5	5,00	Sangat Layak
	2	4	4	8	5		
	3	5	5	10	5		
Kelengkapan Sajian	1	5	5	10	5	5,00	Sangat Layak
Konsep Dasar Materi	1	4	4	8	4	4,25	Sangat Layak
	2	5	4	9	4,5		
Pembelajaran Yang Berpusat Pada Siswa	1	5	5	10	5	4,87	Sangat Layak
	2	5	5	10	5		
	3	5	4	9	4,5		
	4	5	5	10	5		

Jumlah	72	70	142	4,80	4,78	Sanagat Layak
--------	----	----	-----	------	------	---------------

Hasil perhitungan persentase dari rata-rata aspek relevansi pada materi kartu *flashcard* dengan skor yang diperoleh 4,80 dibagi dengan skor maksimal yaitu 5,00 hasilnya dikalikan 100% sehingga hasil persentase rata-rata aspek relevansi sebesar 96%. Rata-rata untuk aspek keakuratan materi kartu *flashcard* dengan skor yang didapat yaitu 5,00 dibagi skor maksimal 5,00 hasilnya dikalikan 100% maka hasil persentase untuk aspek tampilan khusus yaitu skor sebesar 100 %. Rata-rata aspek kelengkapan sajian materi mendapat skor 5,00, dibagi dengan skor maksimal 5,00 hasilnya dikali 100% maka skor aspek kelengkapan sajian materi yaitu 100%, rata-rata pada aspek konsep dasar materi mendapat skor 4,25 dibagi skor maksimal 5,00 hasilnya dikalikan 100% maka skor rata-rata aspek konsep dasar materi yaitu 85%, sedangkan rata-rata untuk aspek Pembelajaran Yang Berpusat Pada Siswa mendapat skor 4,87 dibagi skor maksimal 5,00 hasilnya dikalikan 100% maka skor untuk aspek Pembelajaran Yang Berpusat Pada Siswa yaitu 97 %.

Dari hasil validasi materi *flashcard* tahap dua yang menyatakan bahwa media pembelajaran *flashcard* hukum ilmu tajwid sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu peserta didik pada saat dilakukan uji coba lapangan.

b. Validasi Oleh Ahli Media

Validasi media ini dilakukan dua kali tahap oleh dua ahli validator yaitu:

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Bapak Drs. Haris Budiman, M.Pd

(X1) dan Bapak Drs. H. Agus Jatmiko, M.Pd (X2) dengan hasil validasi

sebagai berikut:

Tabel 3.6 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1

Aspek Penilaian	Kriteria	X1	X2	Σ Skor	Skor Rata-Rata 2 Validator	Rata-Rata Per-Aspek	Keterangan Kealayaan
Tampilan Umum	1	4	4	8	4	3,58	Layak
	2	4	4	8	4		
	3	4	3	7	3,5		
	4	3	3	6	3		
	5	4	3	7	3,5		
	6	3	4	7	3,5		
Tampilan Khusus	1	3	4	7	3,5	3,17	Layak
	2	3	3	6	3		
	3	3	3	6	3		
Penyajian Media	1	4	3	7	3,5	3,25	Layak
	2	4	3	7	3,5		
	3	3	3	6	3		
	4	3	3	6	3		
Jumlah		45	43	88	3,38	3,33	Layak

Hasil perhitungan persentase dari rata-rata aspek tampilan umum pada media kartu *flashcard* dengan skor yang diperoleh 3,58 dibagi dengan skor maksimal yaitu 5,00 hasilnya dikalikan 100% sehingga hasil persentase rata-rata aspek tampilan umum sebesar 71%. Rata-rata untuk aspek tampilan khusus media kartu *flashcard* dengan skor yang didapat yaitu 3,17 dibagi skor maksimal 5,00 hasilnya dikalikan 100% maka hasil persentase untuk

aspek tampilan khusus yaitu skor sebesar 63,4 %. Sedangkan untuk aspek penyajian media mendapat skor 3,25 dibagi dengan skor maksimal 5,00 hasilnya dikali 100% maka skor aspek penyajian media yaitu 65%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* layak digunakan dalam pembelajaran dengan revisi sesuai dari validator.

Selain data berupa angka yang disajikan dalam tabel 3.6 di atas, hasil data lainnya yaitu berupa saran dari validator ahli media untuk perbaikan desain pada kartu, masukan atau saran dari validator media antara lain sebagai berikut:

- 1) Setiap kartu sebaiknya diberi nomor urut
- 2) Kurangi konsentrasi warna
- 3) Tambahkan bingkai pada setiap gambar kurang lebih 0,5-1,5 cm dari garis tepi.

Peneliti melakukan perbaikan media pembelajaran *flashcar* pada tahap selanjutnya sesuai dengan kritik dan saran dari validator.

Tabel 3.7 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2

Aspek Penilaian	Kriteria	X1	X2	Σ Skor	Skor Rata-Rata 2 Validator	Rata-Rata Per-Aspek	Keterangan Kealayaan
Tampilan Umum	1	4	5	9	4,5	4,50	Sangat Layak
	2	4	5	9	4,5		
	3	4	4	8	4		
	4	4	5	9	4,5		
	5	5	5	10	5		
	6	4	4	8	4		
Tampilan	1	5	4	9	4,5	4,50	Sangat

Khusus	2	5	4	9	4,5		Layak
	3	4	5	9	4,5		
Penyajian Media	1	5	4	9	4,5	4,60	Sangat Layak
	2	5	5	10	5		
	3	4	5	9	4,5		
	4	5	4	9	4,5		
Jumlah		58	59	117	4,5	4,53	Sangat Layak

Pada tahap dua validasi ini diperoleh hasil perhitungan persentase dari rata-rata aspek tampilan umum pada media kartu *flashcard* dengan skor yang diperoleh 4,50 dibagi dengan skor maksimal yaitu 5,00 hasilnya dikalikan 100% sehingga hasil persentase rata-rata aspek tampilan umum sebesar 90%. Rata-rata untuk aspek tampilan khusus media kartu *flashcard* dengan skor yang didapat yaitu 4,50 dibagi skor maksimal 5,00 hasilnya dikalikan 100% maka hasil persentase untuk aspek tampilan khusus yaitu skor sebesar 90 %. Sedangkan untuk aspek penyajian media mendapat skor 4,60, dibagi dengan skor maksimal 5,00 hasilnya dikali 100% maka skor aspek penyajian media yaitu 92%.

Dari hasil validasi media *flashcard* tahap dua yang menunjukkan skor rata-rata dari seluruh aspek yaitu 4,53% dibagi skor maksimal 5,00 dengan hasil dikalikan 100% maka skor akhir yaitu 90% menyatakan bahwa media pembelajaran *flashcard* hukum ilmu tajwid sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu peserta didik pada saat dilakukan uji coba lapangan.

5. Revisi Desain

Revisi desain dilakukan setelah validasi selesai dilakukan oleh validator. Revisi dilakukan menurut saran-saran dari validator media dan materi. Revisi ini dilakukan agar desain yang dibuat menjadi lebih baik dan lebih menarik. Sebelum media *flashcard* ini di uji cobakan kepada peserta didik maka terlebih dahulu produk media pembelajaran ini dinilai oleh para ahli, kritik dan saran yang nantinya akan dijadikan sebagai revisi untuk melakukan revisi produk.

6. Uji Coba Produk

Setelah produk yang telah selesai diperbaiki, selanjutnya diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan, efisiensi dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan.

Tahap ini mengacu pada respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang diuji cobakan. Respon peserta didik, untuk mengetahui apakah media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis dinyatakan layak dan siap dipakai sebagai sarana pembelajaran baik bagi pendidik maupun peserta didik

a. Uji Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 4 peserta didik di MI GUPPI 11 Kalirejo, pada uji coba ini masing-masing diberikan angket yang terdiri dari beberapa kriteria pertanyaan.

b. Uji Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan pada 20 peserta didik di MI GUPPI 11 Kalirejo, pada uji coba ini masing-masing diberikan angket yang terdiri dari beberapa kriteria pertanyaan.

7. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah uji coba selesai dilakukan oleh peserta didik. Revisi ini dilakukan agar produk yang dibuat menjadi lebih baik dan lebih menarik berdasarkan hasil penilaian dan respon dari peserta didik. Revisi ini dilakukan supaya produk berupa media pembelajaran layak untuk digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, selain itu juga media pembelajaran ini diharapkan mampu untuk membantu pendidik pada saat penyampaian materi kepada peserta didik.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

a. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-infrmasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian. Observasi dalam penelitian ini adalah saat penulis melaksanakan pra

penelitian untuk mengetahui masalah yang terdapat dalam proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah.

b. Kuesioner (angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner ini ditujukan kepada ahli materi, ahli media, guru kelas, guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits serta peserta didik kelas IV, kuesioner untuk ahli materi dan ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran, sedangkan kuesioner respon digunakan untuk mengetahui respon guru mata pelajaran dan guru kelas serta respon peserta didik terhadap produk media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis.

1) Angket untuk guru

No	Aspek Penilaian	Pernyataan
1	Penyajian media	Tampilan kartu <i>flashcard</i> menarik
2		Pemilihan jenis huruf, ukuran serta spasi yang digunakan sesuai sehingga mempermudah siswa dalam membaca kartu <i>flashcard</i>
3		Perpaduan antara warna, gambar dan tulisan dalam kartu <i>flashcard</i> menarik perhatian
4		Penempatan tata letak (judul, pengertian hukum tajwid, contoh bacaan, nomor urut serta gambar terlihat rapi)
5		Media kartu tidak menyulitkan siswa dalam belajar
6		Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar siswa
7		Media terkesan baru karena belum pernah digunakan sebelumnya
8	Penyajian	Setiap judul (nama hukum bacaan) ditampilkan dengan jelas

	Materi	sehingga dapat menggambarkan materi dalam kartu <i>flashcard</i>
9		Kartu <i>flashcard</i> menggunakan bahasa sesuai dengan tingkat siswa sekolah dasar
10		Kartu <i>flashcard</i> menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda
11		Kartu <i>flashcard</i> menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami siswa
12		Materi yang disajikan dalam kartu <i>flashcard</i> mencakup semua materi yang terdapat dalam buku paket
13		Kartu <i>flashcard</i> dapat membantu tercapainya tujuan KBM
14		Materi yang terdapat dalam kartu <i>flashcard</i> sesuai dengan materi yang terdapat dalam buku paket
15		Mendorong siswa belajar secara berkelompok

2) Angket untuk peserta didik

No	Pernyataan
A. Penilaian terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan media	
1	Pembelajaran dengan media kartu <i>flashcard</i> membuat saya semangat dalam belajar.
2	Saya yakin dapat memahami seluruh materi yang terdapat dalam media kartu <i>flashcard</i> ini dengan baik.
3	Belajar menggunakan media kartu <i>flashcard</i> membuat saya bisa berdiskusi dengan baik dalam kelompok.
4	Belajar menggunakan media kartu <i>flashcard</i> memudahkan saya untuk menghafal materi.
5	Belajar dengan Media kartu <i>flashcard</i> tidak membuat saya merasa bosan dalam belajar.
B. Penilaian terhadap media yang digunakan dalam pembelajaran	
6	Tampilan Media kartu <i>flashcard</i> terlihat menarik dan tidak

	membosankan.
7	Kalimat dalam media kartu <i>flashcard</i> mudah dipahami.
8	Kartu media kartu <i>flashcard</i> mudah untuk dibawa-bawa.
9	Materi yang terdapat dalam media kartu <i>flashcard</i> sudah mencakup materi yang ada dalam buku.
10	Media kartu <i>flashcard</i> ini sangat bermanfaat untuk saya dalam kegiatan belajar.

Pada teknik ini peneliti menggunakan skala likert kepada ahli materi, ahli media, guru kelas, guru mata pelajaran serta peserta didik. Kuesioner respon peserta didik digunakan untuk melihat respon peserta didik tentang media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti berupa respon positif atau respon negatif.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mengumpulkan berkas-berkas, data-data catatan, notulen, dokumen nilai, serta kumpulan foto pada saat penelitian dilakukan.¹² Peneliti melakukan dokumentasi ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai kritik dan saran dari ahli media, ahli materi, guru kelas IV, guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits pada saat dilakukannya validasi dan respon angket pada produk media pembelajaran. Dengan tambahan dokumentasi berupa foto-foto peserta didik pada saat dilaksanakannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis .

¹² Suharsimi Arikunto, 'Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan' (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), p. 42.

G. Instrumen Penelitian

Berikut Instrument yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis pokok bahasan hukum ilmu tajwid adalah sebagai berikut:

1. Instrumen Angket Guru Mata Pelajaran, Guru Kelas dan Peserta Didik

Tabel 3.8

Kriteria Penilaian Guru Mata Pelajaran dan Guru Kelas

Kriteria	Nomor Indikator
Aspek Penyajian Media	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Aspek Penyajian Materi	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15

Angket diberikan kepada guru mata pelajaran dan guru kelas bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis yang berisi tentang ilmu tajwid sesuai dengan materi pelajaran Al-Qur'an Hadits yang akan dipelajari oleh peserta didik. Hal ini bertujuan agar guru juga dapat memberikan masukan kepada peneliti tentang media pembelajaran visual jenis *flash card* berbasis grafis yang telah peserta didik gunakan saat uji coba.

Table 3.9

Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Oleh Peserta Didik

Kriteria	Nomor Indikator
Penilaian Terhadap Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media	1, 2, 3, 4, 5
Penilaian Terhadap Media Yang Digunakan Dalam Pembelajaran	6, 7, 8, 9, 10

Instrumen angket ini bertujuan untuk memperoleh data respon peserta didik.

2. Instrumen Validasi Produk

Table 3.10
Kriteria Penilaian Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Grafis
Oleh Ahli Media

Kriteria	Nomor Indikator
Tampilan Umum	1, 2, 3, 4, 5, 6
Tampilan Khusus	7, 8, 9
Penyajian Media	10, 11, 12, 13

Table 3.11
Kriteria Penilaian Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Grafis
Oleh Ahli Materi

Kriteria	Nomor Indikator
Relevansi	1, 2, 3, 4, 5
Keakuratan	6, 7, 8
Kelengkapan Sajian	9
Konsep Dasar Materi	10, 11
Kesesuaian Sajian dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa	12, 13, 14, 15

Instrument validasi bertujuan untuk memperoleh penilaian dari validator mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh

penulis. Skala penelitian untuk lembar validasi menggunakan skala likert 1 sampai 5.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Proses analisis data kuantitatif

Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran *flashcard* yang diperoleh dari hasil pengisian lembar penilaian oleh para ahli media dan materi, guru kelas, guru mata pelajaran serta peserta didik menggunakan skala likert yang dimuat dalam bentuk table kelayakan produk dan uraian saran. Kemudian data dijadikan landasan untuk melakukan revisi setiap komponen dari media pembelajaran *flashcard* yang telah disusun.

Lembar penilaian yang sudah diisi oleh para ahli materi dan ahli media, guru kelas, guru mata pelajaran serta peserta didik selanjutnya dianalisis untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang telah dibuat oleh penulis. Berikut langkah-langkah dalam menganalisis hasil dari data validasi ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran serta peserta didik.

a. Langkah pertama adalah dengan memberikan skor pada tiap kriteria dengan ketentuan sebagai berikut:¹³

Pedoman Skor Penilaian Ahli Medi, Ahli Materi dan Guru Mata Pelajaran

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

¹³ Sugiono, 'Op.Cit, p. 94.

- b. Selanjutnya dilakukan perhitungan tiap butir pernyataan menggunakan rumus sebagai berikut:¹⁴

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{jumlah skor kriteria}} \times 100\%$$

Keterangan:

P: persentase kelayakan

- c. Langkah terakhir adalah menyimpulkan hasil perhitungan berdasarkan aspek dengan melihat tabel dibawah ini:

Tingkat Persentase Kelayakan

Persentase Kelayakan (%)	Tingkat Validitas
01,00% - 20,9%	Tidak Layak
21,00% - 40,9%	Kurang
41,00% - 60,9%	Cukup Layak
61,00% - 80,9%	Layak
81,00% - 100	Sangat Layak

Penulis menggunakan kategori “layak” untuk validasi dari ahli media dan ahli materi, sedangkan untuk respon guru mata pelajaran menggunakan kategori “baik”. Untuk mengetahui kelayakan produk tersebut maka jika hasil validasi menunjukkan nilai ≤ 61 % maka produk tersebut dinyatakan belum layak, oleh karena itu harus dilakukan revisi pada produk yang dikembangkan. Jika hasil validasi ≥ 61 % maka produk dinyatakan layak dan hanya merevisi bagian yang dianggap perlu.

¹⁴ Ibid, p. 94.

Pedoman Penskoran Angket Peserta Didik

Skor	Kriteria Penilaian
1	Ya
0	Tidak

- a. Selanjutnya dilakukan perhitungan tiap butir pernyataan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang menjawab "Ya"}}{\text{jumlah seluruh responden}} \times 100\%$$

Keterangan:

P: persentase kelayakan

Tingkat Persentase Kelayakan

Persentase Kelayakan (%)	Tingkat Validitas
01,00% - 20,9%	Tidak Layak
21,00% - 40,9%	Kurang
41,00% - 60,9%	Cukup Layak
61,00% - 80,9%	Layak
81,00% - 100	Sangat Layak

Jika respon peserta didik menunjukkan angka $\leq 61\%$ maka akan dilakukan revisi sesuai hasil yang di dapat dari respon peserta didik. Sedangkan jika hasil presentase menunjukan nilai $\geq 61\%$ maka media pembelajaran *Flashcard* pokok bahasan hukum tajwid dinyatakan mendapat respon positif dari peserta didik dan layak digunakan sebagai media untuk membantu proses belajar mengajar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Media pembelajaran berbasis grafis yang dikembangkan oleh penulis didalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg dan Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono dengan sepuluh langkah penelitian, namun dalam penelitian kali ini penulis hanya menggunakan tujuh langkah penelitian yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan terakhir revisi produk. Adapun langkah-langkah dan proses dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis grafis dijelaskan seperti di bawah ini:

1. Hasil Potensi dan Masalah

Dalam penelitian ini untuk mengetahui potensi dan masalah yang belum diketahui maka penulis melakukan wawancara dengan guru kelas dan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas IV Madrasah Ibtidaiyah GUPPI 11 Kalirejo pada saat pra-penelitian guna mengetahui potensi dan masalah yang ada.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh penulis. Potensi yang terdapat dalam penelitian dan pengembangan ini adalah a) peserta didik lebih menyukai belajar sambil bermain, b) peserta didik merasa tertarik dengan media yang tergolong baru, menarik dan tidak membosankan.

Sedangkan masalah yang didapat oleh penulis berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan uru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits adalah a) pendidik hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket, b) metode ceramah adalah metode yang paling sering digunakan oleh pendidik, c) minat belajar peserta didik rendah yang mengakibatkan nilai peserta didik banyak yang masih di bawah KKM, d) minimnya penggunaan media pembelajaran, e) belum digunakannya media pembelajaran berbasis grafis berupa kartu *flashcard*.

Berdasarkan hasil analisis penulis maka berangkat dari potensi dan masalah yang ada yaitu peserta didik lebih menyukai belajar sambil bermain, kurangnya minat belajar peserta didik apabila proses belajar hanya menggunakan buku paket tanpa adanya media pembelajaran sebagai fasilitas belajar. Maka, hal tersebut dijadikan dasar pengembangan media pembelajaran berupa kartu *flashcard* berbasis grafis pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits pokok bahasan hukum ilmu tajwid.

2. Hasil Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mengatasi potensi dan masalah dari pengembangan yang dilakukan peneliti. Pengumpulan informasi dari pra penelitian yang dilakukan di sekolah dasar atau sederajat yakni MI Guppi 11 Kalirejo. Informasi tersebut didapatkan dari wawancara pada pendidik di madrasah tersebut dan dari informasi berupa penelitian terdahulu yang menunjang terkait media pembelajaran berupa *flashcard* berbasis grafis.





Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa proses pembelajaran di MI GUPPI 11 Kalirejo menggunakan kurikulum 2013. Alokasi waktu untuk mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yaitu empat jam pelajaran dengan dua kali pertemuan dalam seminggu. Bahan ajar yang digunakan adalah buku paket yang diterbitkan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia, fasilitas pembelajaran yang digunakan hanya berupa papan tulis dan spidol. Ringkasnya kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran akan berdampak pada kurangnya pemahaman terhadap pelajaran. Maka dari itu penulis melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Grafis Mata Pelajaran Al-Quran Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah."

3. Hasil Desain Produk




Media pembelajaran berupa *flashcard* berbasis grafis didesain menggunakan aplikasi *Canva* dan dalam penulisan ayat-ayat Al-Qur'an menggunakan aplikasi keyboard harakat yang khusus untuk menulis tulisan berbahasa Arab. Warna pada font kartu *flashcard* hukum tajwid yaitu hitam dan putih sesuai dengan warna kartu yang dipilih supaya warna terlihat cocok dan menarik bagi peserta didik. Dan gambar-gambar yang terdapat dalam kartu *flashcard* adalah gambar-gambar kartun, agar dapat menarik perhatian peserta didik. Hasil desain produk media pembelajaran Al-Qur'an Hadits berupa kartu *flashcard* berbasis grafis atau gambar pada pokok bahasan hukum tajwid adalah sebagai berikut:

Hasil Desain Media Awal


Tabel 4.1 Hasil Desain Bagian Depan






Bagian Depan	Desain Media
Cover	
Pengertian Hukum Bacaan Idzhar	
Pengertian Hukum Bacaan Ikhfa'	
Pengertian Hukum Bacaan Idgham Bigunnah	






<p>Pengertian Hukum Bacaan Idgham Bilaghunnah</p>	<p>IDGHAM BILAGHUNNAH</p> <p>— atau نْ</p> <p>Bertemu</p>  <p>ل ر</p> <p>Cara baca: Suara nun sukun atau tanwin dimasukkan atau ditasydidkan ke dalam salah satu huruf di samping dengan tidak berdengung. Sehingga suara nun sukun atau tanwin menghilang.</p>
<p>Pengertian Hukum Bacaan Iqlab</p>	<p>IQLAB</p> <p>— atau نْ</p> <p>Bertemu</p>  <p>ب</p> <p>Cara baca: Menukar bunyi huruf nun sukun atau tanwin menjadi suara mim sukun disertai dengung.</p>
<p>Pengertian Hukum Bacaan Idzhar Syafawi</p>	<p>IDZHAR SYAFAWI</p> <p>مْ Bertemu</p> <p>Semua huruf hijaiyah kecuali ب dan م</p> <p>Cara baca: Jelas di bibir dengan mulut tertutup.</p> 
<p>Pengertian Hukum Bacaan Ikhfa Syafawi</p>	<p>IKHFA' SYAFAWI</p> <p>مْ Bertemu ب</p> <p>Cara baca: Suara mim sukun harus dibunyikan samar-samar dibibir dan didengungkan.</p> 
<p>Pengertian Hukum Bacaan Idgham Mimi</p>	<p>IDGHAM MIMI</p> <p>Cara baca: Menyuarakan mim secara rangkap atau ditasydidkan dan wajib dibaca dengung.</p> <p>Bertemu</p> <p>م م</p> 

<p>Pengertian Hukum Bacaan Mad Tabi'i</p>	 <p>MAD TABI'I</p> <p>ا sesudah —————</p> <p>ي sesudah —————</p> <p>و sesudah —————</p> <p>Cara baca: Dibaca panjang 2 harakat atau 1 alif.</p>
<p>Pengertian Hukuim Bacaan Mad Wajib Muttasil</p>	 <p>MAD WAJIB MUTTASIL</p> <p>Mad tabi'i Bertemu dalam 1 kata</p> <p>Cara baca: Dibaca panjang 5 harakat atau 2 setengah alif.</p>
<p>Pengertian Hukuim Bacaan Mad Jaiz Munfasil</p>	 <p>MAD JAIZ MUNFASIL</p> <p>Mad tabi'i tidak dalam 1 kata</p> <p>Cara baca: Boléh seperti mad tabi'i atau dibaca panjang seperti mad wajib muttasil</p>

Tabel 4.2 Hasil Desain Bagian Belakang

Bagian Belakang	Desain Media
<p>Cover</p>	 <p>Hukum Tajwid</p> <p>Mim sukun</p> <p>Mim Sukun dan Turwin</p> <p>*ikhfa' syafawi *idzhar syafawi *idgham mimi</p> <p>Mad</p> <p>*Mad tabi'i *Mad wajib muttasil *Mad jaiz munfasil</p> <p>*idzhar *ikhfa' *idgham bighunnah *idgham bilaghunnah *idgham</p>

<p>Contoh Bacaan Idzhar</p>	<p>CONTOH BACAAN IDZHAR</p> <p>مِنْ خَوْفٍ</p> <p>نْ bertemu خ</p> <p>Bunyi lafadz: Min Khoufin</p> 
<p>Contoh Bacaan Ikhfa'</p>	<p>CONTOH BACAAN IKHFA'</p> <p>جِبِلًا كَثِيرًا = كْ bertemu</p> <p>Bunyi lafadz: Jibilang katsiiron</p> 
<p>Contoh Bacaan Idgham Bighunnah</p>	<p>CONTOH BACAAN IDGHAM BIGHUNNAH</p> <p>مِنْ مَسَدٍ = مْ bertemu نْ</p> <p>Bunyi lafadz: Mimm masadin</p> 
<p>Contoh Bacaan Idgham Bilahunnah</p>	<p>CONTOH BACAAN IDGHAM BILAGHUNNAH</p> <p>مِنْ رَبِّهِمْ = رْ bertemu نْ</p> <p>Bunyi lafadz: Mir rabbihim</p> 
<p>Contoh Bacaan Iqlab</p>	<p>CONTOH BACAAN IQLAB</p> <p>مِنْ بَعْدٍ</p> <p>=</p> <p>بْ bertemu نْ</p> <p>Bunyi lafadz: Mimm ba'di</p> 

<p>Contoh Bacaan Idzhar Syafawi</p>	<p>CONTOH BACAAN IDZHAR SYAFAWI</p> <p>لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ = ت bertemu</p> <p>Bunyi lafadz: La'allakum tattakuun</p> 
<p>Contoh Bacaan Ikhfa' Syafawi</p>	<p>CONTOH BACAAN IKHFA' SYAFAWI</p> <p>تَرْمِيهِمْ بِحِجَارَةٍ = ب bertemu</p> <p>Bunyi lafadz: Tarmihimm bihijaaroh</p> 
<p>Contoh Bacaan Idgam Mimi</p>	<p>CONTOH BACAAN IDGHAM MIMI</p> <p>لَهُمْ مَغْفِرَةٌ = م bertemu</p> <p>Bunyi lafadz: Lahumm maghfiroh</p> 
<p>Contoh Bacaan Mad (Mad Tabi'I)</p>	<p>CONTOH BACAAN MAD</p> <p>طَعَامٍ setelah ا = فِيهَا setelah ي = قَالُمُورٍ setelah و =</p> <p>Bunyi lafadz: To'aami Fiihaa Falmuuri</p> 
<p>Contoh Bacaan Mad Wajib Muttasil</p>	<p>CONTOH BACAAN MAD WAJIB MUTTASIL</p> <p>أَضَاءٌ = mad tabi'i bertemu ء dalam 1 kata</p> <p>Bunyi lafadz: Adhooooo at</p> 

<p>Contoh Bacaan Mad Jaiz Munfasil</p>	
---	--

4. Hasil Validasi Desain

Validasi desain adalah tahapan dimana produk yang sudah dibuat dinilai oleh para ahli yang berpengalaman, validasi dilakukan pada saat sebelum dilakukannya uji coba lapangan oleh penulis.

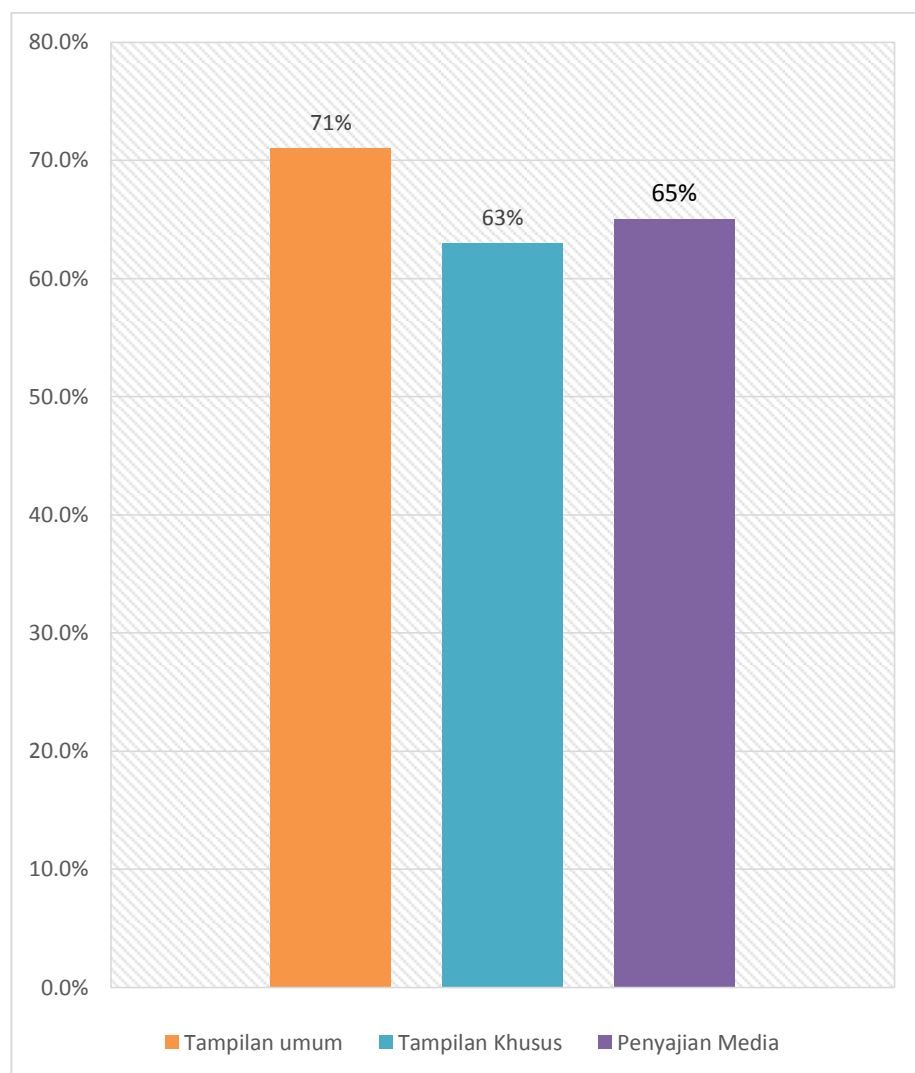
a. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media ini dilakukan dua kali tahap oleh dua ahli validator yaitu: Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Bapak Drs. Haris Budiman, M.Pd (X1) dan Bapak Drs. H. Agus Jatmiko, M.Pd (X2).

Hasil perhitungan persentase dari rata-rata aspek tampilan umum pada media kartu *flashcard* dengan skor yang diperoleh 3,58 dibagi dengan skor maksimal yaitu 5,00 hasilnya dikalikan 100% sehingga hasil persentase rata-rata aspek tampilan umum sebesar 71%. Rata-rata untuk aspek tampilan khusus media kartu *flashcard* dengan skor yang didapat yaitu 3,17 dibagi skor maksimal 5,00 hasilnya dikalikan 100% maka hasil persentase untuk aspek tampilan khusus yaitu skor sebesar 63,4 %. Sedangkan untuk aspek penyajian media mendapat skor 3,25 dibagi dengan skor maksimal 5,00

hasilnya dikali 100% maka skor aspek penyajian media yaitu 65%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* layak digunakan dalam pembelajaran dengan revisi sesuai dari validator. Selanjutnya tabel berisi persentase setiap aspek akan disajikan pada diagram di bawah ini:

Gambar 4.1 Hasil Validasi Media Tahap 1



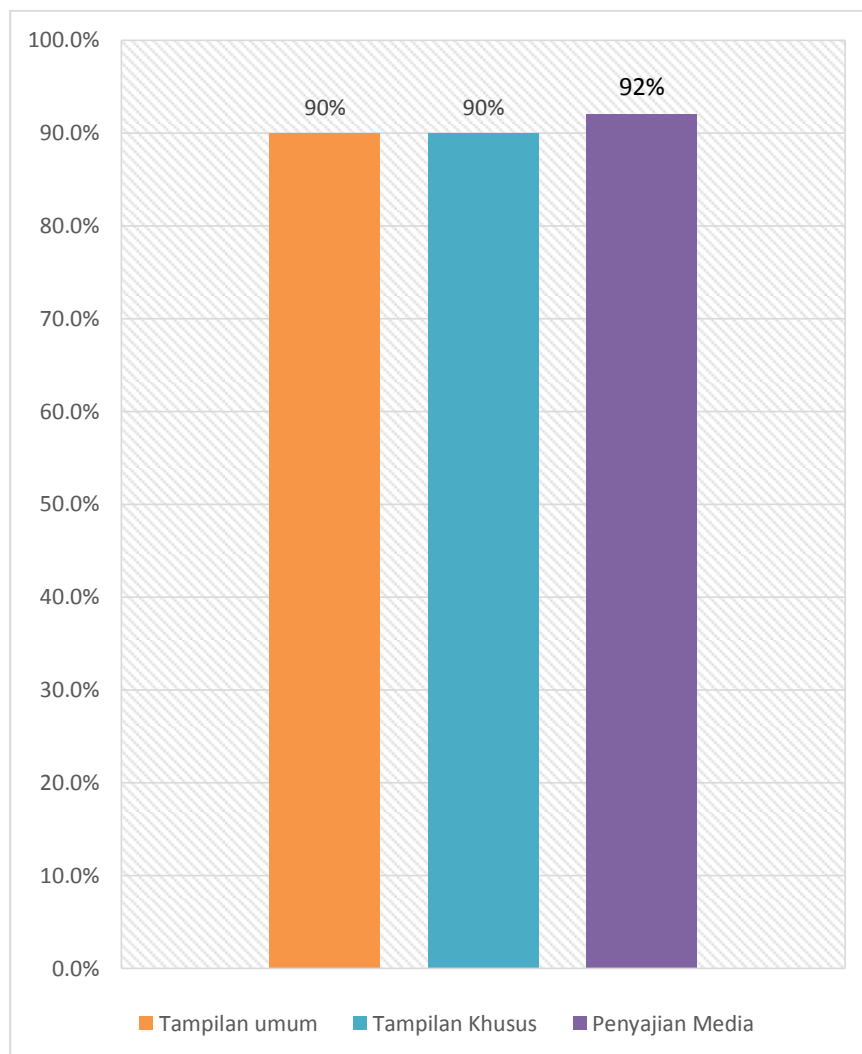
Selain data berupa angka yang disajikan dalam tabel 4.3 di atas, hasil data lainnya yaitu berupa saran dari validator ahli media untuk perbaikan desain pada kartu, masukan atau saran dari validator media antara lain sebagai berikut:

- 1) Setiap kartu sebaiknya diberi nomor urut
- 2) Kurangi konsentrasi warna
- 3) Tambahkan bingkai pada setiap gambar kurang lebih 0,5-1,5 cm dari garis tepi.

Peneliti melakukan perbaikan media pembelajaran *flashcar* pada tahap selanjutnya sesuai dengan kritik dan saran dari validator.

Pada tahap dua validasi ini diperoleh hasil perhitungan persentase dari rata-rata aspek tampilan umum pada media kartu *flashcard* dengan skor yang diperoleh 4,50 dibagi dengan skor maksimal yaitu 5,00 hasilnya dikalikan 100% sehingga hasil persentase rata-rata aspek tampilan umum sebesar 90%. Rata-rata untuk aspek tampilan khusus media kartu *flashcard* dengan skor yang didapat yaitu 4,50 dibagi skor maksimal 5,00 hasilnya dikalikan 100% maka hasil persentase untuk aspek tampilan khusus yaitu skor sebesar 90 %. Sedangkan untuk aspek penyajian media mendapat skor 4,60, dibagi dengan skor maksimal 5,00 hasilnya dikali 100% maka skor aspek penyajian media yaitu 92%. Selanjutnya tabel berisi persentase setiap aspek akan disajikan pada diagram di bawah ini:

Gambar 4.2 Hasil Validasi Media Tahap 2

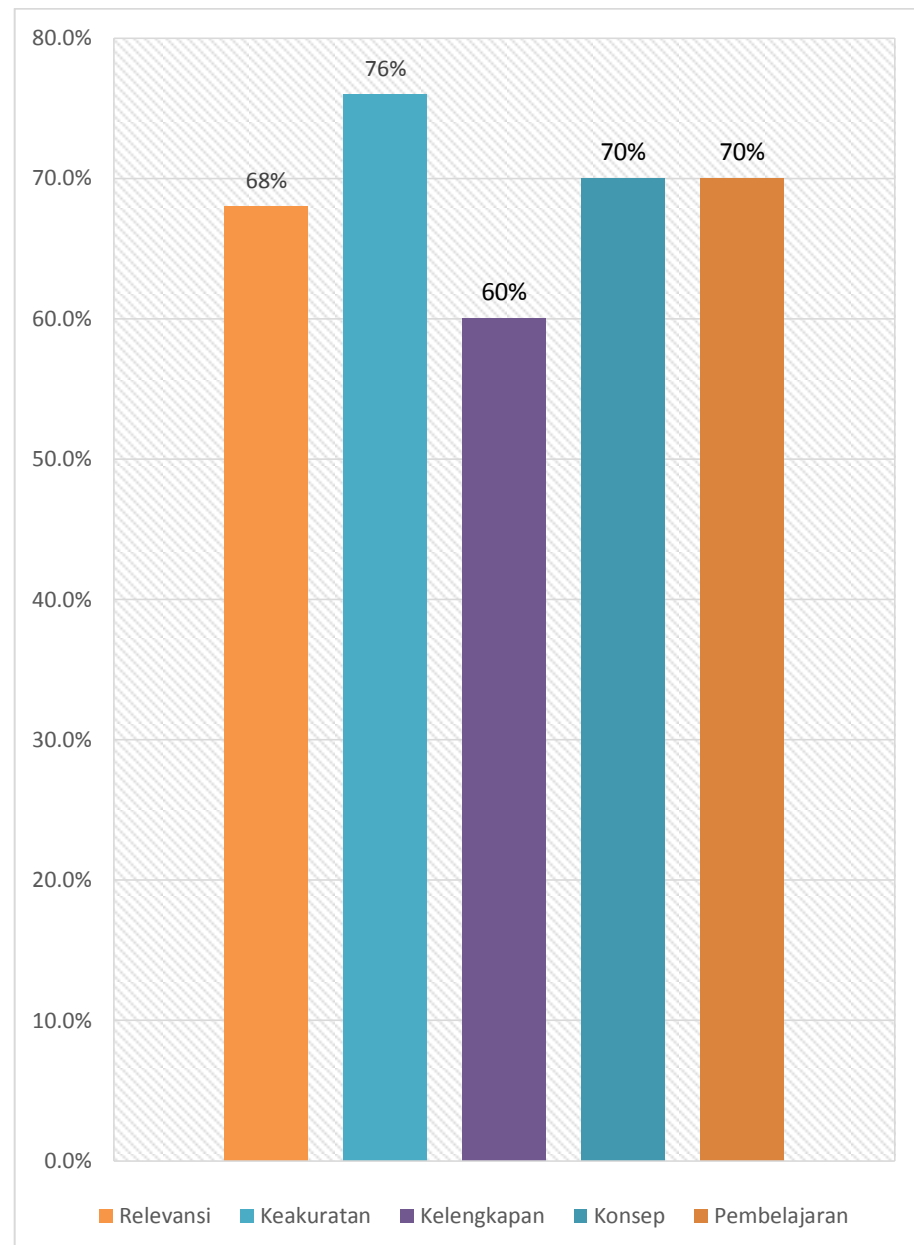


Dari hasil validasi media *flashcard* tahap dua yang menunjukkan skor rata-rata dari seluruh aspek yaitu 4,53% dibagi skor maksimal 5,00 dengan hasil dikalikan 100% maka skor akhir yaitu 90% menyatakan bahwa media pembelajaran *flashcard* hukum ilmu tajwid sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu peserta didik pada saat dilakukan uji coba lapangan.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi ini dilakukan dua kali tahap oleh dua ahli validator yaitu: dosen fakultas tarbiyah jurusan pendidikan agama Islam Bapak Drs. Sa'idy, M.Ag (X1) dan Ibu Hj. Siti Zulaikhah, S.Ag, M.Ag (X2).

Hasil perhitungan persentase dari rata-rata aspek relevansi pada materi kartu *flashcard* dengan skor yang diperoleh 3,40 dibagi dengan skor maksimal yaitu 5,00 hasilnya dikalikan 100% sehingga hasil persentase rata-rata aspek relevansi sebesar 68%. Rata-rata untuk aspek keakuratan materi kartu *flashcard* dengan skor yang didapat yaitu 3,83 dibagi skor maksimal 5,00 hasilnya dikalikan 100% maka hasil persentase untuk aspek tampilan khusus yaitu skor sebesar 76 %. Rata-rata aspek kelengkapan sajian materi mendapat skor 3,00, dibagi dengan skor maksimal 5,00 hasilnya dikali 100% maka skor aspek kelengkapan sajian materi yaitu 60%, rata-rata pada aspek konsep dasar materi mendapat skor 3,50 dibagi skor maksimal 5,00 hasilnya dikalikan 100% maka skor rata-rata aspek konsep dasar materi yaitu 70%, sedangkan rata-rata untuk aspek Pembelajaran Yang Berpusat Pada Siswa mendapat skor 3,50 dibagi skor maksimal 5,00 hasilnya dikalikan 100% maka skor untuk aspek Pembelajaran Yang Berpusat Pada Siswa yaitu 70 %. Dari data di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* layak digunakan peserta didik dalam pembelajaran dengan revisi sesuai saran dari validator. Selanjutnya tabel berisi persentase setiap aspek akan disajikan pada diagram di bawah ini:

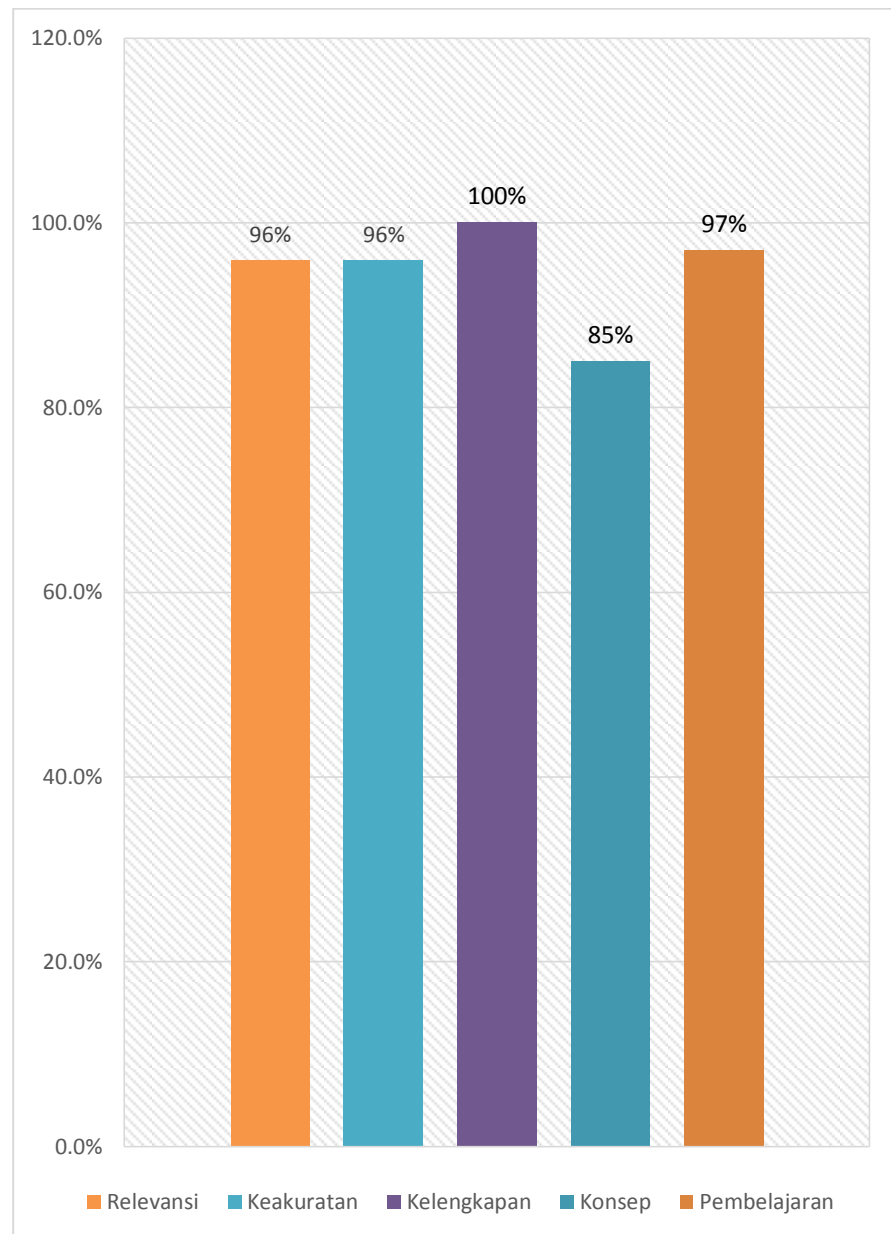
Gambar 4.3 Hasil Validasi Materi Tahap 1

Selain data berupa angka yang disajikan dalam table 4.5 di atas, hasil data lainnya yaitu berupa saran dari validator ahli materi untuk perbaikan materi pada kartu, masukan atau saran dari validator materi antara lain sebagai berikut:

- 1) Materi tentang tajwid harus komprehensif atau menyeluruh.
- 2) Contoh pada bagian nun sukun dan tanwin ditambahkan lagi.

Hasil perhitungan persentase dari rata-rata aspek relevansi pada materi kartu *flashcard* dengan skor yang diperoleh 4,80 dibagi dengan skor maksimal yaitu 5,00 hasilnya dikalikan 100% sehingga hasil persentase rata-rata aspek relevansi sebesar 96%. Rata-rata untuk aspek keakuratan materi kartu *flashcard* dengan skor yang didapat yaitu 5,00 dibagi skor maksimal 5,00 hasilnya dikalikan 100% maka hasil persentase untuk aspek tampilan khusus yaitu skor sebesar 100 %. Rata-rata aspek kelengkapan sajian materi mendapat skor 5,00, dibagi dengan skor maksimal 5,00 hasilnya dikali 100% maka skor aspek kelengkapan sajian materi yaitu 100%, rata-rata pada aspek konsep dasar materi mendapat skor 4,25 dibagi skor maksimal 5,00 hasilnya dikalikan 100% maka skor rata-rata aspek konsep dasar materi yaitu 85%, sedangkan rata-rata untuk aspek Pembelajaran Yang Berpusat Pada Siswa mendapat skor 4,87 dibagi skor maksimal 5,00 hasilnya dikalikan 100% maka skor untuk aspek Pembelajaran Yang Berpusat Pada Siswa yaitu 97 %. Selanjutnya tabel berisi persentase setiap aspek akan disajikan pada diagram di bawah ini:

Gambar 4.4 Hasil Validasi Materi Tahap 2



Dari hasil validasi materi *flashcard* tahap dua yang menyatakan bahwa media pembelajaran *flashcard* hukum ilmu tajwid sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu peserta didik pada saat dilakukan uji coba lapangan.

c. Hasil Validasi Guru

Hasil dari validasi guru berikut diambil dari guru Al-Qur'an Hadits (X1) dan guru kelas IV (X2) MI GUPPI 11 Kalirejo. Berikut hasil validasi guru disajikan dalam table 4.5 sebagai berikut:

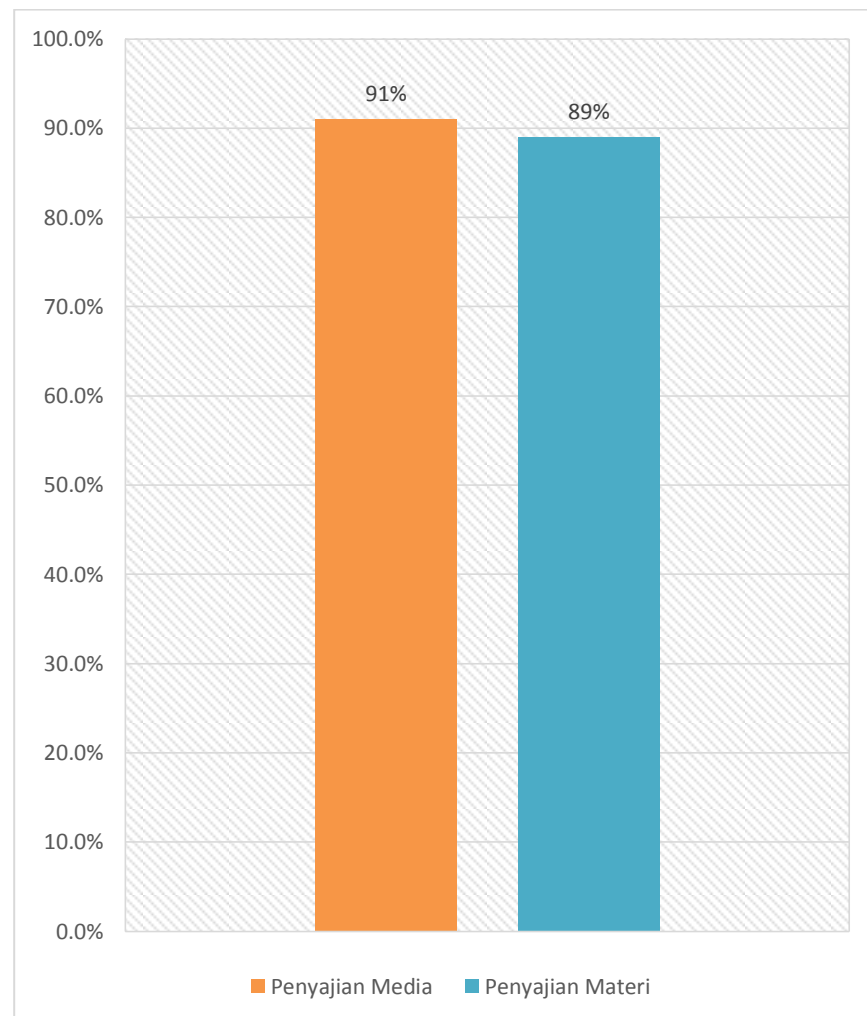
Tabel 4.3 Hasil Validasi Oleh Guru

Aspek Penilaian	kriteria	X1	X2	Σ Skor	Skor Rata-Rata 2 Validator	Rata-Rata Per-Aspek	Keterangan
Penyajian Media	1	4	5	9	4,5	4,57	Sangat Baik
	2	4	5	9	4,5		
	3	4	5	9	4,5		
	4	5	4	9	4,5		
	5	4	5	9	4,5		
	6	5	4	9	4,5		
	7	5	5	10	5		
Penyajian Materi	1	4	5	9	4,5	4,43	Sangat Baik
	2	5	5	10	5		
	3	4	4	8	4		
	4	5	4	9	4,5		
	5	4	4	8	4		
	6	4	5	9	4,5		
	7	5	5	10	5		
	8	4	4	8	4		
	Jumlah	66	69	135	67,5		

Hasil perhitungan persentase dari rata-rata aspek penyajian media pada media pembelajaran kartu *flashcard* dengan skor yang diperoleh 4,57 dibagi dengan skor maksimal yaitu 5,0 hasilnya dikalikan 100% sehingga hasil persentase rata-rata aspek penyajian media sebesar 91%. Sedangkan, Rata-rata untuk aspek penyajian materi media kartu *flashcard* dengan skor yang didapat yaitu 4,43 dibagi skor maksimal 5,00 hasilnya dikalikan 100% maka hasil persentase untuk aspek penyajian materi yaitu skor sebesar 89

%. Selanjutnya table berisi persentase setiap aspek akan disajikan pada diagram di bawah ini:

Gambar 4.5 Hasil Validasi Guru




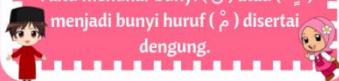




5. Hasil Revisi Desain









Sesudah tahap validasi produk yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi selesai, proses selanjutnya yaitu revisi desain. Karena pada saat tahap validasi produk didapatkan saran atau rekomendasi dari para validator guna menjadikan produk lebih baik lagi. Berikut adalah tampilan kartu









flashcard hukum ilmu tajwid yang telah direvisi sesuai dengan saran dari validator.

Tabel 4.4 Hasil Revisi Desain

Tampilan Sebelum Revisi	Tampilan Sesudah Revisi	Disarankan Oleh
<p>IDZHAR</p> <p>Cara baca: Harus dibaca jelas tanpa dengung.</p> <p>atau </p> <p>Bertemu</p> <p></p> 	<p>IDZHAR HALQI (JELAS ATAU TERANG DI TENGGOROKAN)</p> <p>1</p> <p>Disebut idzhar halqi karena semua hurufnya keluar dari tenggorokan, yaitu Apabila ada () atau () bertemu dengan salah satu huruf 6 yaitu:</p> <p></p> <p>Cara membacanya: Jelas tanpa mendengung.</p>  	Drs. H. Agus Jatmiko, M,Pd.
<p>IKHFA'</p> <p>atau  Bertemu</p> <p></p> <p>Cara baca: Suara nun sukun atau tanwin disamarkan ke dalam huruf di atas dengan dengung.</p> 	<p>IKHFA' (SAMAR-SAMAR)</p> <p>2</p> <p>Apabila ada [] atau [] bertemu dengan salah satu huruf 15 berikut:</p> <p></p> <p>Cara membacanya: Samar antara idzhar dan idgham.</p>  	
<p>IDGHAM BIGHUNNAH</p> <p>atau  Bertemu</p> <p></p> <p>Cara baca: Suara nun sukun atau tanwin dimasukkan atau ditasydidkan ke dalam salah satu huruf di atas dengan suara dengung. Sehingga suara nun sukun atau tanwin menghilang.</p> 	<p>IDGHAM BIGHUNNAH (MEMASUKKAN ATAU MELEBURKAN DENGAN DENGUNG)</p> <p>3</p> <p>Apabila ada () atau () bertemu dengan huruf 4 berikut:</p> <p>CARA MEMBACANYA: </p> <p>Suara () atau () dilebur masuk ke dalam huruf sesudahnya dengan didengungkan dan ditahan 2 harakat. Sehingga suara () atau () hilang.</p>  	
<p>IDGHAM BILAGHUNNAH</p> <p>atau  Bertemu</p> <p></p> <p>Cara baca: Suara nun sukun atau tanwin dimasukkan atau ditasydidkan ke dalam salah satu huruf di samping dengan tidak berdengung. Sehingga suara nun sukun atau tanwin menghilang.</p> 	<p>IDGHAM BILAGHUNNAH (MEMASUKKAN ATAU MELEBUR TANPA DENGUNG)</p> <p>4</p> <p>Apabila ada () atau () bertemu dengan salah satu dari 2 huruf berikut :</p> <p>CARA MEMBACANYA: </p> <p>Suara () atau () yang bertemu dengan () dan () menjadi hilang karena dimasukkan atau dilebur ke dalam huruf sesudahnya tanpa dengung.</p>  	

<p>IQLAB</p> <p>نْ atau ن</p>  <p>Bertemu</p>  <p>Cara baca: Menukar bunyi huruf nun sukun atau tanwin menjadi suara mim sukun disertai dengung.</p>	<p>IQLAB (MEMBALIK ATAU MENUKAR)</p> <p>5</p> <p>Apabila (نْ) atau (نْ) bertemu dengan huruf ب.</p> <p>Cara membacanya: Yaitu menukar bunyi (نْ) atau (نْ) menjadi bunyi huruf (م) disertai dengung.</p> 
<p>IDZHAR SYAFAWI</p> <p>م Bertemu</p> <p>Semua huruf hijaiyah kecuali پ dan م</p> <p>Cara baca: Jelas di bibir dengan mulut tertutup.</p> 	<p>IDZHAR SYAFAWI (JELAS DIBIBIR DENGAN MULUT TERTUTUP)</p> <p>6</p> <p>Apabila ada (م) bertemu dengan salah satu huruf hijaiyah selain (م) dan (ب)</p> <p>HURUF IDZHAR SYAFAWI ا ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل ن و ه ي</p> 
<p>IKHFA' SYAFAWI</p> <p>م Bertemu ب</p> <p>Cara baca: Suara mim sukun harus dibunyikan samar-samar dibibir dan didengungkan.</p> 	<p>IKHFA' SYAFAWI</p> <p>7</p> <p>Adalah membaca samar-samar di bibir dan didengungkan. Terjadi apabila ada (م) bertemu dengan (ب)</p> 
<p>IDGHAM MIMI</p> <p>Cara baca: Menyuarakan mim secara rangkap atau ditasydidkan dan wajib dibaca dengung.</p> <p>Bertemu</p> 	<p>IDGHAM MIMI</p> <p>8</p> <p>Adalah membaca seperti menyuarakan mim rangkap atau ditasydidkan dan wajib dibaca dengung. Apabila mim sukun (م) bertemu dengan dan mim (م).</p> 
<p>MAD TABI'I</p> <p>ا sesudah — ي sesudah — و sesudah —</p> <p>Cara baca: Dibaca panjang 2 harakat atau 1 alif.</p> 	<p>MAD TABI'I</p> <p>9</p> <p>Apabila ada: — setelah ا — setelah ي — setelah و</p> <p>Cara membacanya: Dibaca panjang 2 harakat atau 1 alif.</p> 

<div><div>MAD WAJIB MUTTASIL</div><div><div>Mad tabi'i</div><div>Bertemu</div><div>dalam 1 kata</div></div><div><div>Cara baca:</div><div>Dibaca panjang 5 harakat atau 2 setengah alif.</div></div><div></div></div>	<div><div>10 MAD WAJIB MUTTASIL</div><div><div>Apabila ada mad tabi' i yang diikuti huruf hamzah (ء) dalam 1 kata atau 1 lafal.</div><div><div>Cara membacanya:</div><div>Dibaca panjang 4 harakat (2 alif), 5 harakat (2,5 alif), atau 6 harakat (3 alif)</div></div><div><div></div></div></div></div>	
<div><div>MAD JAIZ MUNFASIL</div><div><div>Mad tabi'i</div><div>tidak dalam 1 kata</div></div><div><div>Cara baca:</div><div>'Boleh seperti mad tabi'i atau dibaca panjang seperti mad wajib muttasil</div></div><div></div></div>	<div><div>11 MAD JAIZ MUNFASIL</div><div><div>Apabila ada mad tabi' i yang diikuti hamzah (ء) dalam 2 kata / lafal yang berbeda</div><div><div>Cara membacanya:</div><div>Dibaca panjang 2 harakat (1 alif), 4 harakat (2 alif), atau 5 harakat (2,5 alif)</div></div><div><div></div><div></div></div></div></div>	
<div><div>CONTOH BACAAN IDZHAR</div><div><div>مِنْ خَوْفٍ</div><div>ن bertemu خ</div><div><div>'Bunyi lafadz:</div><div>Min Khoufin</div></div><div></div></div></div>	<div><div>CONTOH BACAAN IDZHAR HALQI</div><div><div>عَزِيزٌ حَكِيمٌ</div><div>ح BERTEMU ←</div><div>Dibaca 'Aziizun hakiim</div></div><div><div>مِنْ غَيْرِكُمْ</div><div>غ BERTEMU ←</div><div>Dibaca Min ghoirikum</div></div></div>	<div>Drs. Sa'idy, M.Ag.</div>
<div><div>CONTOH BACAAN IKHFA'</div><div><div>جِبَالًا كَثِيرًا = ك bertemu ج</div><div><div>'Bunyi lafadz:</div><div>Jibilang katsiiron</div></div><div></div></div></div>	<div><div>CONTOH BACAAN IKHFA</div><div><div>مَرَضٌ قَرَادٌ</div><div>ف BERTEMU ←</div><div>Dibaca: Marodlunn (ng) fazaad</div></div><div><div>عَنْ صَلَاتِهِمْ</div><div>ص BERTEMU ←</div><div>Dibaca: 'Ann sholaatihim</div></div></div>	
<div><div>CONTOH BACAAN IDGHAM BIGHUNNAH</div><div><div>مِنْ مَسَدٍ = م bertemu ن</div><div><div>Bunyi lafadz:</div><div>Mimm masadin</div></div><div></div></div></div>	<div><div>CONTOH BACAAN IDGHAM BIGHUNNAH</div><div><div>سِدْرٌ مَخْضُودٌ</div><div>م BERTEMU ←</div><div>Dibaca: Sidrimm makhdhuud</div></div><div><div>فَمَنْ يَعْمَلُ</div><div>ي BERTEMU ←</div><div>Dibaca: Famayy ga'mal</div></div></div>	

<p>CONTOH BACAAN IDGHAM BILAGHUNNAH</p> <p>مِنْ رَبِّهِمْ = ر bertemu ن</p> <p>Bunyi lafadz: Mir rabbihim</p> 	<p>CONTOH BACAAN IDGHAM BILAGHUNNAH</p> <table><tr><td>خَيْرٌ لَّكُمْ ن bertemu ل BERTEMU ←</td><td>أَنْ لَمْ يَرَهُ ن bertemu ل BERTEMU ←</td></tr><tr><td>Dibaca: Khoirull lakum</td><td>Dibaca: All lam yaroh</td></tr></table>	خَيْرٌ لَّكُمْ ن bertemu ل BERTEMU ←	أَنْ لَمْ يَرَهُ ن bertemu ل BERTEMU ←	Dibaca: Khoirull lakum	Dibaca: All lam yaroh
خَيْرٌ لَّكُمْ ن bertemu ل BERTEMU ←	أَنْ لَمْ يَرَهُ ن bertemu ل BERTEMU ←				
Dibaca: Khoirull lakum	Dibaca: All lam yaroh				
<p>CONTOH BACAAN IQLAB</p> <p>مِنْ بَعْدِ = ب bertemu ن</p> <p>Bunyi lafadz: Mimm ba'di</p> 	<p>CONTOH BACAAN IQLAB</p> <table><tr><td>أَلَيْمٌ بِمَا ن bertemu ب BERTEMU ←</td><td>مِنْ بَيْنِ ن bertemu ب BERTEMU ←</td></tr><tr><td>Dibaca: Alimumm bima</td><td>Dibaca: Mim baini</td></tr></table>	أَلَيْمٌ بِمَا ن bertemu ب BERTEMU ←	مِنْ بَيْنِ ن bertemu ب BERTEMU ←	Dibaca: Alimumm bima	Dibaca: Mim baini
أَلَيْمٌ بِمَا ن bertemu ب BERTEMU ←	مِنْ بَيْنِ ن bertemu ب BERTEMU ←				
Dibaca: Alimumm bima	Dibaca: Mim baini				
<p>CONTOH BACAAN IDZHAR SYAFAWI</p> <p>لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ = ت bertemu م</p> <p>Bunyi lafadz: La'allakum tattakuun</p> 	<p>CONTOH BACAAN IDZHAR SYAFAWI</p>  <p>رَبُّكُمْ فَأَعْبُدُوهُ م bertemu ف BERTEMU ←</p> <p>Dibaca: Robbukum fa'buduuh</p>				
<p>CONTOH BACAAN IKHFA' SYAFAWI</p> <p>تَرْمِهِمْ بِحِجَارَةٍ = ب bertemu م</p> <p>Bunyi lafadz: Tarmihimm bihijaaroh</p> 	<p>CONTOH BACAAN IKHFA' SYAFAWI</p>  <p>فَاَحْكُم بَيْنَهُمْ م bertemu ب BERTEMU ←</p> <p>Cara membacanya: Fahkumm baynahum</p>				
<p>CONTOH BACAAN IDGHAM MIMI</p> <p>لَهُمْ مَغْفِرَةٌ = م bertemu م</p> <p>Bunyi lafadz: Lahumm maghfiroh</p> 	<p>CONTOH BACAAN IDGHAM MIMI</p>  <p>أَرَأَيْتُمْ مَا تَدْعُونَ م bertemu م BERTEMU ←</p> <p>Cara membaca: Aroytum maa tad'uun</p>				

<p>CONTOH BACAAN MAD</p> <p>اَ setelah ْ = طَعَام</p> <p>يَ setelah ْ = فِيْهَا</p> <p>وُ setelah ْ = فَالْمُورِ</p> <p>Bunyi lafadz:</p> <p>To'aami Fiihaa Falmuuri</p>	<p>CONTOH BACAAN MAD TABI'I</p> <p>ـَ setelah اَ = طَعَام</p> <p>ـِ setelah يَ = فِيْهَا</p> <p>ـُ setelah وُ = فَالْمُورِ</p> <p>Cara membaca:</p> <p>To'aami Fiihaa Falmuuri</p>	
<p>CONTOH BACAAN MAD WAJIB MUTTASIL</p> <p>أَصَاءَتْ = mad tabi'i bertemu ء dalam 1 kata</p> <p>Bunyi lafadz:</p> <p>Adhooooo at</p>	<p>CONTOH BACAAN MAD WAJIB MUTTASIL</p> <p>Cara membacanya:</p> <p>Jaaaaa a</p> <p>جَاءَ</p> <p>Ada Mad tabi'i diikuti oleh (ء) dalam 1 kata</p>	
<p>CONTOH BACAAN MAD JAIZ MUFASIL</p> <p>إِلَّا أَنْفُسَهُمْ = mad tabi'i bertemu ء tidak dalam 1 kata</p> <p>Bunyi lafadz:</p> <p>Illaaaaa angfusahum</p>	<p>CONTOH BACAAN MAD JAIZ MUFASIL</p> <p>Cara membacanya:</p> <p>Qooluuuuu innamaa</p> <p>قَالُوا إِنَّمَا</p> <p>Ada mad tabi'i diikuti (ء) dalam lafal yang terpisah.</p>	

6. Hasil Uji Coba Produk

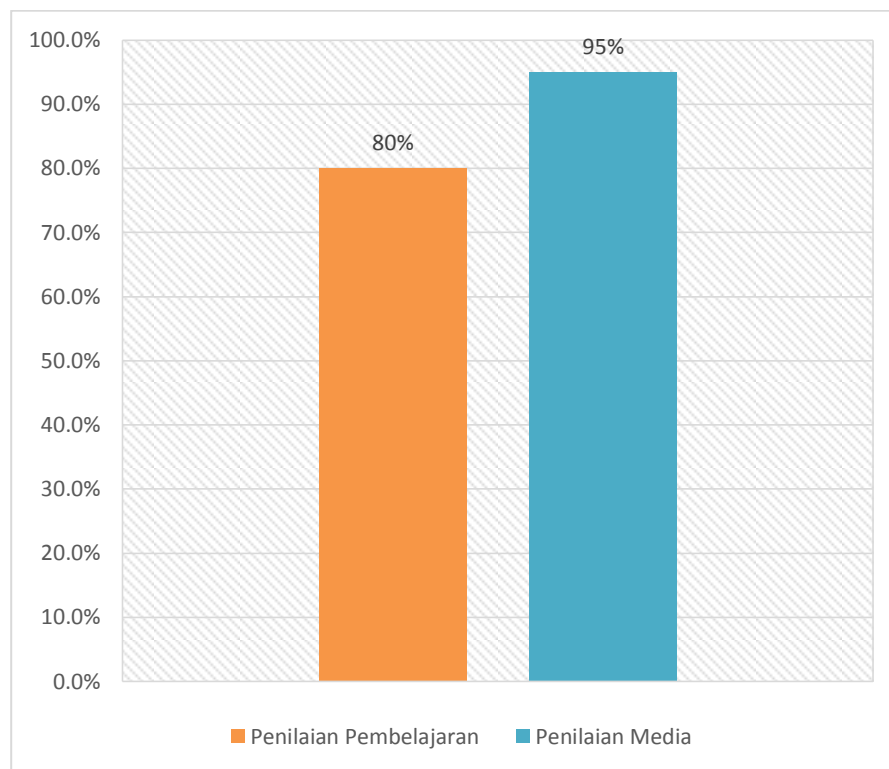
a. Uji Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 4 peserta didik kelas IV (Empat) yaitu: Galih (Wicaksono (X1), Vera Aprilia (X2), Vina Alviani (X3), Zahri Sholeha (X4) yang telah mempelajari pelajaran Al-Qur'an Hadits pokok bahasan hukum ilmu tajwid menggunakan media pembelajaran *flashcard*. Berikut hasil respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan kartu *flashcard* dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	Kriteria	X1	X2	X3	X4	Σ Skor	Skor Rata-Rata	Rata-Rata Per-Aspek	Ket
Penilaian Kegiatan Pembelajaran	1	1	1	1	1	4	1	4	Layak
	2	1	1	1	1	4	1		
	3	1	0	1	1	3	0,75		
	4	1	1	1	0	3	0,75		
	5	1	0	1	0	2	0,5		
Penilaian Media	1	1	1	1	1	4	1	4,75	Sangat Layak
	2	1	1	1	1	4	1		
	3	1	1	1	1	4	1		
	4	1	1	1	0	3	0.75		
	5	1	1	1	1	4	1		
		10	8	10	7	35	7,75	4,37	Layak

Hasil perhitungan persentase dari rata-rata aspek penilaian kegiatan pembelajaran pada media pembelajaran kartu *flashcard* dengan skor yang diperoleh 4 dibagi dengan skor maksimal yaitu 5,0 hasilnya dikalikan 100% sehingga hasil persentase rata-rata aspek penyajian media sebesar 80 %. Sedangkan, Rata-rata untuk aspek penilaian media kartu *flashcard* dengan skor yang didapat yaitu 4,75 dibagi skor maksimal 5,00 hasilnya dikalikan 100% maka hasil persentase untuk aspek penyajian materi yaitu skor sebesar 95 %. Selanjutnya table berisi persentase setiap aspek akan disajikan pada diagram di bawah ini:

Gambar 4.6 Hasil Uji Kelompok Kecil**b. Uji Lapangan**

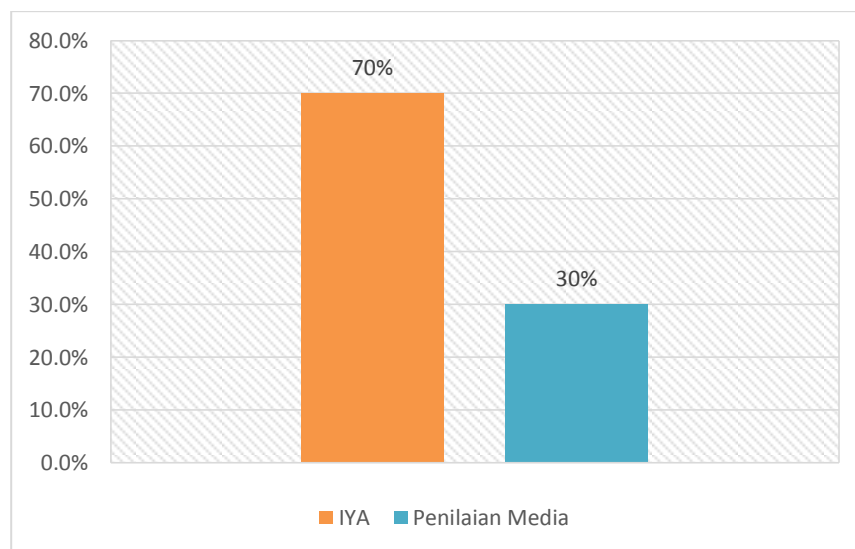
Uji coba kelompok besar dilakukan oleh 20 peserta didik kelas IV MI GUPPI 11 Kalirejo yang telah mempelajari pelajaran Al-Qur'an Hadits pokok bahasan hukum ilmu tajwid menggunakan media pembelajaran *flashcard*. Berikut hasil respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan kartu *flashcard* dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Lapangan

No	Keterangan	Skor
1	Jumlah Peserta Didik yang menjawab : ” IYA “	14
3	Jumlah Peserta Didik Yang Menjawab : “ TIDAK “	6
2	Total Responden	20
Rata-Rata Nilai		0,7
Persentase Nilai		70 %
Kriteria		Layak

Hasil perhitungan persentase dari rata-rata peserta didik yang menjawab “ IYA” sebagai respon dari angket yang diberikan kepada peserta didik dengan hasil 14 menjawab “IYA” dibagi jumlah responden 20 peserta didik hasilnya dikalikan 100% dengan hasil persentase 70%. Sedangkan peserta didik yang menjawab “ TIDAK” ada 6 peserta didik, dibagi jumlah seluruh responden 20 peserta didik hasilnya dikalikan 100% dengan hasil 30%. Selanjutnya table berisi persentase Respon Peserta Didik akan disajikan pada diagram di bawah ini:

Gambar 4.7 Hasil Uji Lapangan



c. Hasil ulangan harian peserta didik setelah menggunakan media *flashcard*

Untuk mengetahui apakah ada peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis, maka penulis mengadakan tes dalam ranah kognitif,

peserta didik mengerjakan soal latihan berbentuk *essay* materi tentang hukum bacaan nun sukun dan tanwin serta materi tentang hukum bacaan mim sukun, dengan masing-masing lima pertanyaan disetiap materi.

Untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis pada materi tentang hukum ilmu tajwid dapat dilihat pada tabel 4.11 di bawah ini:

**Data nilai ulangan harian Al-Qur'an Hadits
Peserta didik kelas IV MI GUPPI 11 Kalirejo**

No	Nilai	Nilai Al-Qur'an hadits peserta didik		Jumlah siswa	Rata-rata Nilai
		$x < 75$	$x \geq 75$		
1	Nilai 1	4	20	24	84
2	Nilai 2	2	22	24	85

Berdasarkan data nilai ulangan harian Al-Qur'an Hadits peserta didik kelas IV yang telah menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis, menunjukkan bahwa berdasarkan nilai KKM yaitu 75, pada data nilai 1 ada 4 peserta didik yang mendapat nilai masih di bawah KKM dan 20 peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM dengan nilai rata-rata yaitu 84, sedangkan pada nilai 2 peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM ada 2 peserta didik, dan ada 22 peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM dengan Nilai rata-rata 85. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits pokok bahasan hukum ilmu tajwid.

7. Hasil revisi produk

Revisi produk atau biasa dikenal dengan sebutan revisi media tahap dua tidak perlu dilakukan oleh peneliti karena tidak ada masukan dan saran dari hasil uji coba media yang memerlukan tindakan untuk merevisi produk kartu *flashcard*, dikarenakan media sudah disesuaikan dengan masukan dan saran dari validator.

B. Hasil Kelayakan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Grafis

Kelayakan pada produk yang telah dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran Al-Qur'an Hadits berupa kartu *flashcard* berbasis grafis pokok bahasan hukum ilmu tajwid diperoleh dari data hasil uji coba lapangan oleh peserta didik pada saat proses pembelajaran, uji coba pada peserta didik dilakukan sebanyak dua kali tahap yaitu pertama, uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 4 peserta didik kelas IV yang menjadi responden, kedua uji lapangan yang dilakukan oleh 20 responden yaitu peserta didik kelas IV kecuali yang telah menjadi responden pada saat uji coba kelompok kecil. Dengan perhitungan skor untuk respon peserta didik sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang menjawab "Ya"}}{\text{jumlah seluruh responden}} \times 100\%$$

Keterangan:

P: persentase kelayakan

Tingkat Persentase Kelayakan

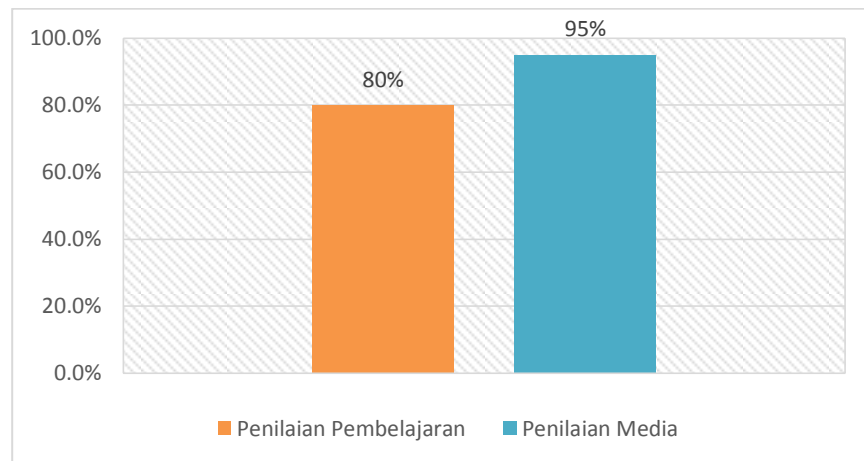
Persentase Kelayakan (%)	Tingkat Validitas
01,00% - 20,9%	Tidak Layak
21,00% - 40,9%	Kurang
41,00% - 60,9%	Cukup Layak
61,00% - 80,9%	Layak
81,00% - 100	Sangat Layak

Jika respon peserta didik menunjukkan persentase $\leq 61\%$ maka akan dilakukan revisi sesuai dengan hasil yang didapat dari respon peserta didik. Sedangkan jika hasil presentase menunjukan nilai $\geq 61\%$ maka media pembelajaran *Flashcard* pokok bahasan hukum tajwid dinyatakan mendapat respon positif dari peserta didik dan layak digunakan sebagai media untuk membantu proses belajar mengajar.

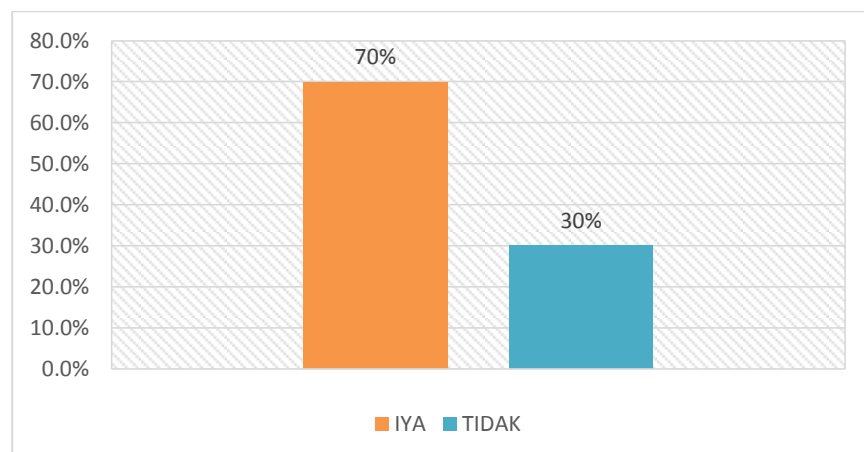
Berikut hasil uji coba kelompok kecil dan hasil uji lapangan terhadap media pembelajaran *flashcard* oleh peserta didik:

Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	Kriteria	X1	X2	X3	X4	Σ Skor	Skor Rata-Rata	Rata-Rata Per-Aspek	Ket
Penilaian Kegiatan Pembelajaran	1	1	1	1	1	4	1	4	Layak
	2	1	1	1	1	4	1		
	3	1	0	1	1	3	0,75		
	4	1	1	1	0	3	0,75		
	5	1	0	1	0	2	0,5		
Penilaian Media	1	1	1	1	1	4	1	4,75	Sangat Layak
	2	1	1	1	1	4	1		
	3	1	1	1	1	4	1		
	4	1	1	1	0	3	0.75		
	5	1	1	1	1	4	1		
		10	8	10	7	35	7,75	4,37	Sangat Layak

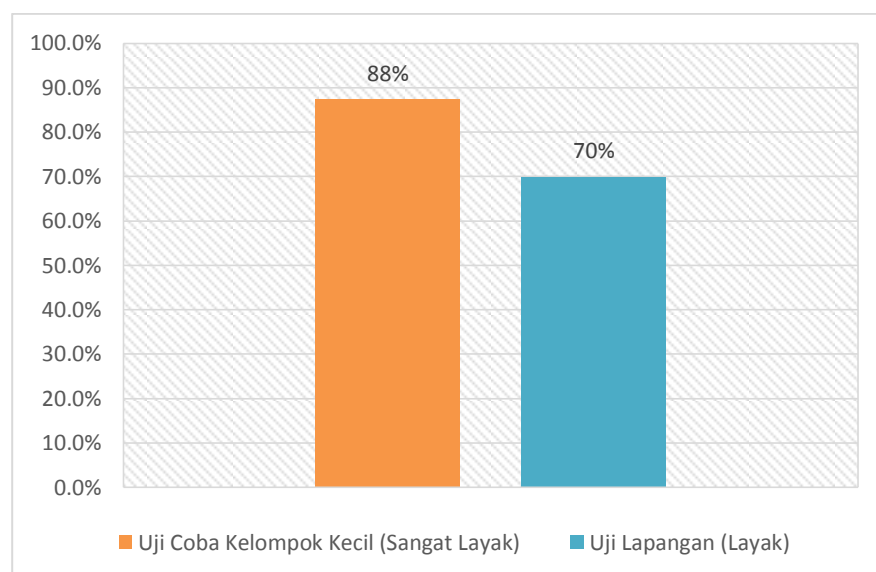
Gambar 4.8 Hasil Uji Kelompok Kecil**Tabel 4.8 Hasil Uji Lapangan**

No	Keterangan	Skor
1	Jumlah Peserta Didik yang menjawab : ” IYA “	14
3	Jumlah Peserta Didik Yang Menjawab : “ TIDAK “	6
2	Total Responden	20
Rata-Rata Nilai		0,7
Persentase Nilai		70 %
Kriteria		Layak

Gambar 4.9 Hasil Uji Lapangan

Dari hasil uji coba produk media pembelajaran *flashcard* pokok bahasan hukum ilmu tajwid yang telah dilakukan, uji coba kelompok kecil menunjukkan kategori sangat layak dan untuk uji coba lapangan menunjukkan kategori layak. Untuk perhitungan uji coba kelompok kecil menunjukkan skor rata-rata 4,37 dikali skor maksimal 5,00, hasilnya dikalikan 100% maka hasilnya adalah 87,5% yang menunjukkan kategori sangat layak. Sedangkan untuk uji lapangan yaitu dari 20 peserta didik yang melakukan uji coba ada 14 peserta yang menjawab “IYA” dan 6 peserta didik menjawab “TIDAK”. Maka perhitungannya adalah jumlah peserta didik yang menjawab iya ada 14, dibagi seluruh responden 20, hasilnya dikalikan 100%, maka hasilnya adalah 70% yang menunjukkan kategori layak dan dinyatakan mendapat respon positif dari peserta didik. Berikut disajikan diagram yang memuat persentase kelayakan media pembelajaran:

Gambar 4.10 Hasil Persentase Kelayakan Media



C. Pembahasan

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan sebuah produk yaitu media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis. Dengan model yang digunakan adalah model pengembangan Borg dan Gall. Penelitian dan Pengembangan menurut Borg dan Gall adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.¹ Setelah itu model penelitian ini sudah dimodifikasi oleh sugiyono dengan sepuluh tahapan yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba lapangan, 9) penyempurnaan produk, 10) dimensi dan implementasi, tetapi di sini peneliti hanya menggunakan sampai tujuh tahapan yaitu sampai tahap revisi produk. karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan produk dan mengetahui kelayakan media *flashcard* menurut para ahli.

Bagian penting dalam proses pembelajaran adalah pendidik memiliki tanggung jawab yang besar dalam membimbing peserta didik ke arah tujuan pendidikan. Hal ini karena pendidikan merupakan kultural transition yang bersifat dinamis ke arah perubahan yang berkelanjutan, sebagai sasaran pokok dalam membangun kebudayaan dan peradaban manusia.²

Pendidik merupakan aspek penting dalam system pendidikan, pendidik mengemban amanah yang mulia dan berat untuk dilaksanakan, karena pendidik

¹ Hanafi, "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan", *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, Vol. 04 No (2017), 133.

² Heru Juabdin Sada, 'Pendidik Dalam Perspektif Al-Qur'an', *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 6 (2015), 94.

harus mampu membimbing dan mengarahkan peserta didik nya kepada hal yang positif dan lebih baik, pada semua aspek yang dimiliki peserta didik baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Pendidik bertanggung jawab dalam keberhasilan peserta didik, baik secara spiritual, intelektual, moral, maupun fisik peserta didik. Peserta didik dalam proses pendidikan tentu sangatlah penting, oleh karena itu saat kita menjadi seorang pendidik sangatlah penting untuk mengetahui bagaimana menyampaikan materi kepada peserta didik yang dapat melibatkan seluruh peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Tugas dan tanggung jawab menjadi seorang pendidik dalam islam sebagai seseorang yang melaksanakan tarbiyah memiliki tempat yang sangat mulia. Allah SWT akan menganggap setiap apa yang guru kerjakan adalah ibadah, hal ini sesuai dengan firman Allah dalam Al-Qur'an Q.S An-nahl : 125

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجِدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ

رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.

Proses pembelajaran yang kurang menarik membuat daya serap peserta didik pada materi yang disampaikan pendidik menjadi tidak optimal. Seringkali ditemukan persoalannya adalah pendidik kurang mengembangkan kreatifitas mereka dalam gaya mengajar, pendidik cenderung hanya terpaku kepada bahan ajar pokok yaitu buku paket dan minimnya menggunakan media pembelajaran.³

Potensi yang terdapat dalam penelitian ini adalah peserta didik lebih menyukai belajar sambil bermain dalam proses belajar. Karena umumnya pesera didik di madrasah ibtidaiyah masih berusia 7-12 tahun yang cenderung cepat bosan apabila guru kurang kreatif dalam memberikan materi pembelajaran. Sedangkan masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya media yang digunakan dalam proses belajar serta belum digunakannya media pembelajaran berupa kartu *flashcard* dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Pengumpulan data dilakukan dari hasil wawancara dengan guru kelas IV MI GUPPI 11 Kalirejo dan juga literature berupa penelitian sebelumnya yang juga berupa penelitian pengembangan kartu *flashcard*.

Media pembelajaran kartu *flashcard* didesain menggunakan aplikasi *Canva* dan dalam penulisan ayat-ayat Al-Qur'an menggunakan aplikasi keyboard harakat yang khusus untuk menulis tulisan berbahasa Arab. Selanjutnya peneliti mulai mendesain kartu dari cover serta hukum bacaan nun sukun dan tanwin, hukum bacaan mim sukun dan hukum bacaan mad. Dan gambar-gambar yang terdapat dalam kartu *flashcard* adalah gambar-gambar kartun muslim dan muslimah, agar

³ Indah Agustina Wynarti, "Pengembangan Permainan Charades Sebagai Media Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Bisnis Ritel Kelas XI Pemasaran Di SMK NEGERI 2 Buduran", *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, Vol. 06. No. 03 (2018), 63.

dapat menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran ini diharapkan mampu membantu jalannya proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik.

Produk yang sudah dibuat kemudian divalidasi oleh beberapa ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan juga dilakukan penilaian oleh guru kelas dan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas IV MI GUPPI11 Kalirejo. Berikut hasil validasi oleh beberapa ahli:

1. Hasil Validasi oleh ahli media

Menurut validator ahli media yang telah memberikan nilainya pada saat validasi desain media *flashcard* berbasis grafis dengan bahasan hukum ilmu tajwid mendapatkan kategori sangat layak dengan nilai persentase yaitu 90%. Skor tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis yang dikembangkan dinilai dapat menarik perhatian peserta didik karena tampilan media *flashcard* terlihat tidak membosankan bagi peserta didik karena penyajiannya didukung dengan pemilihan warna tulisan pada kartu yang terlihat kontras dengan warna kartu itu sendiri serta adanya gambar ilustrasi kartu muslim dan muslimah. Penyajian media *flashcard* juga terkesan lebih sederhana dan mudah untuk dibawa oleh peserta didik sekolah dasar. Hal tersebut sesuai dengan manfaat digunakannya media pembelajaran yaitu mampu meningkatkan kemampuan, semangat serta motivasi belajar peserta didik.

2. Hasil validasi oleh ahli materi

Hasil validasi ahli materi mendapat skor 96% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan berupa produk yaitu kartu

flashcard ilmu tajwid sesuai dengan materi yang terdapat dalam buku paket pembelajaran, materi yang terdapat dalam kartu *flashcard* juga sesuai untuk peserta didik tingkat dasar dan juga kalimat dalam kartu *flashcard* mudah dipahami oleh peserta didik.

3. Hasil penilaian oleh Guru kelas dan Guru mata pelajaran

Menurut penilaian guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits dan guru kelas IV media pembelajaran *flashcard* sudah sangat baik dengan rata-rata skor 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa kartu *flashcard* mampu mengembangkan minat belajar peserta didik, media kartu *flashcard* juga dianggap sebagai media pembelajaran yang inovatif serta kreatif dan termasuk media yang dibutuhkan untuk membantu tercapainya tujuan kegiatan belajar mengajar. Menurut guru kelas IV Madrasah Ibtidaiyah yang telah melakukan penilaian pada media kartu *flashcard* ilmu tajwid menurutnya bahwa kartu pembelajaran *flashcard* sangat membantu jalannya proses belajar khususnya untuk peserta didik tingkat dasar, karena belajar menggunakan media dapat membantu mengurangi rasa bosan peserta didik jika proses belajar hanya menggunakan buku paket serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

4. Hasil uji coba oleh peserta didik kelas IV

Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba lapangan. Pada kesempatan kali ini peneliti melakukan uji coba sebanyak 2 kali, pertama uji coba kelompok kecil kepada peserta didik kelas IV yang dipilih secara acak dengan responden 4 peserta didik yang telah melaksanakan pembelajaran Al-Qur'an Hadis menggunakan

media *flashcard* pokok bahasan ilmu tajwid. Kedua, uji coba kelompok besar atau uji lapangan dilakukan oleh 20 responden yang seluruhnya peserta didik kelas IV yang telah melaksanakan pembelajaran Al-Qur'an Hadis menggunakan media *flashcard* pokok bahasan ilmu tajwid. Pada uji coba pertama atau uji coba kelompok kecil skor rata-rata 87,5% menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* mata pelajaran Al-Qur'an Hadits pokok bahasan hukum ilmu tajwid mendapat respon positif dari ke-4 responden. Sedangkan hasil uji coba kelompok besar skor rata-rata respon peserta didik menunjukkan nilai 70%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa responden memberikan nilai positif untuk media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis pokok bahasan hukum ilmu tajwid. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* mampu memberikan pengetahuan baru serta menambah rasa ketertarikan pada diri peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis efektif digunakan dalam pembelajaran dan dapat diterima serta mendapat respon positif dari peserta didik.

Belajar Al-Qur'an Hadits menggunakan media pembelajaran *flashcard* merupakan hal yang baru bagi peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah GUPPI 11 Kalirejo. Kebanyakan peserta didik tingkat dasar akan sangat menyukai belajar sambil bermain, sehingga adanya media pembelajaran ini akan sangat membantu peserta didik agar terhindar dari perasaan bosan pada saat kegiatan belajar yang

hanya berpusat pada buku paket. Dan untuk pendidik media pembelajaran ini akan sangat membantu pada saat pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik.

1. Kelebihan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Grafis Hukum Ilmu Tajwid

Berikut adalah beberapa kelebihan media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis hukum ilmu tajwid:

- a. Media kartu *Flashcard* hukum ilmu tajwid tidak menyulitkan peserta didik dalam proses belajar.
- b. Pengemasan media kartu *Flashcard* terkesan mudah untuk dibawa-bawa oleh peserta didik
- c. Dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa secara berkelompok
- d. Media terkesan baru karena belum pernah digunakan sebelumnya
- e. Media kartu *Flashcard* menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik

2. Kekurangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Grafis Hukum Ilmu Tajwid

Berikut adalah beberapa kelebihan media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis hukum ilmu tajwid:

- a. Media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis hanya mencakup materi hukum ilmu tajwid dari hukum bacaan nun sukun dan tanwin , hukum bacaan mim sukun dan hukum bacaan mad.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits berupa kartu *flashcard* berbasis grafis yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk penelitian dan pengembangan berupa kartu *flashcar* berbasis grafis dengan pokok bahasan hukum ilmu tajwid dibuat menggunakan aplikasi *Canva*. Langkah penelitian ini menggunakan model dari Bord dan Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono yang dilakukan sampai tahap ke-tujuh. Tingkat kelayakan menurut ahli media yaitu sangat layak dengan skor 90%, tingkat kelayakan menurut ahli materi yaitu sangat layak dengan skor 96%, serta penilaian dari guru mata pelajaran dan guru kelas mendapat skor 90% yang berarti menunjukkan tingkat sangat baik.

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis efektif digunakan dalam pembelajaran dan dapat diterima serta mendapat respon positif dari peserta didik.

2. Peserta didik juga memberikan respon positif pada saat uji coba lapangan, pada saat uji coba kelompok kecil respon peserta didik mendapat skor 87,5%. Selanjutnya pada uji coba kelompok besar juga mendapat respon positif dari responden dengan skor 70% memberikan respon positif.

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits pokok bahasan hukum ilmu tajwid.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Al-Qur'an Hadits berupa kartu *flashcard* berbasis grafis dengan pokok bahasan hukum ilmu tajwid, maka diajukan saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Kepada Pendidik

- a. Kartu *flashcard* berbasis grafis diharapkan dapat diperbanyak guna meningkatkan keefektifan dalam penggunaan.
- b. Kartu *flashcard* berbasis grafis diharapkan digunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik

2. Kepada Peneliti Selanjutnya

Perlu dikembangkannya Kartu *flashcard* berbasis grafis pokok bahasan hukum ilmu tajwid yang tidak terbatas hanya pada materi tentang hukum bacaan nun sukun, hukum bacaan mim sukun dan hukum bacaan mad.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Mujib; Jusuf Mudzakkir, '*Ilmu Pendidikan Islam*' Jakarta: Kencana Prenada Media., 2006
- Abdul Majid, '*Perencanaan Pembelajaran*' Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005
- Ahmad Rohani, '*Media Intruksional Edukatif*' Jakarta: Rineka Cipta, 1997
- Ahmad Susanto, '*Pemikiran Pendidikan Islam*', Cet.3 Jakarta: Amzah, 2015
- Alfiyanto Pramuaji Muhammad Munir, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di Smk Muhammadiyah 2 Klaten Utara', *Jurnal Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education*, Vol. 2 2017
- Arfinanta Jaya, Sri Sumarni, dan Agus Efendi, 'Pengembangan Media Ajar Interaktif Dengan Software Pada Mata Kuliah Mekanika Teknik IV', *Jurnal Pendidikan UNS*, vol 8 2016
- Arief S Sadiman, '*Media Pendidikan*' Jakarta: Raja Gravindo persada, 2012
- Asim, 'Sistematika Penelitian Pengembangan' Malang: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang, 2001
- Aso Sudiarjo, Arni Retno Mariana, Wahyu Nurhidaya, 'Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid, Waqaf Dan Makharijul Huruf Berbasis Android', *Jurnal Sisfotek Global*, Vol. 5 No. 2015
- Azhar Arsyad, '*Media Pembelajaran*' Jakarta: Rajawaali Pers, 2015
- Beti Istanti Suwandayani Sa'dun Akbar Fattah Hanurawan, 'Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Kelas I Di Sd Negeri Kauman I Kota Malang', *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Vol. 1 2016
- Borg W.R. and Gall M.D, 'Educational Research: An Introduction', 4th editio (London: Longman Inc, 1983
- B. Uno, Hamzah, '*Perencanaan Pembelajaran*' Jakarta: Bumi Aksara, 2009
- Daryanto, '*Media Pembelajaran*' Yogyakarta: Gava Media, 2013
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Kedu Balai Pustaka, 2003

- Deden Makhbuloh, '*Pendidikan Islam Dan Sistem Penjamin Mutu*' Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016
- Departemen Agama RI, '*Al-Qur'an Dan Terjemahannya*' Bandung: Diponegoro, 2005
- Dina Indriana, '*Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*' Yogyakarta: Diva Press, 2011
- Ega Rima Wati, '*Ragam Media Pembelajaran*' Yogyakarta: Kata Pena, 2016
- Empit Hotimah, 'Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Ii Mi Ar-Rochman Samarang Garut', *Jurnal Pendidikan Universitas Garut Fakultas Pendidikan Islam Dan Keguruan Universitas Garut*, Vol. 04, No 2010
- Giri Wiarto, '*Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*' Yogyakarta: Laksitas, 2016
- Hamid, Hamdani, '*Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia*' Bandung: Pustaka Setia, 2013
- Hanafi, 'Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan', *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, Vol. 04 No 2017
- Heru Juabdin Sada, 'Pendidik Dalam Perspektif Al-Qur'an', *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 6 , 2015
- Indah Agustina Wynarti, 'Pengembangan Permainan Charades Sebagai Media Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Bisnis Ritel Kelas XI Pemasaran Di SMK Negeri 2 Buduran', *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 06. No. 03 2018
- Indaryati, Jailani, 'Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Presentasi Belajar Siswa Kelas V', *Jurnal Prima Edukasia*, vol.3 2015
- Istighfarotul Rahmadiyah, '*Pendidikan Etika*' Malang: UIN-Maliki Pres, 2010
- Kasihani K.E Suyanto, 'English for Young Learners Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class Yang Fun, Asyik, Dan Menarik' Jakarta: Bumi Aksara, 2007
- Khairunnisak, 'Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan : Studi Kasus Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh ,

Banda Aceh', *Jurnal Pencerahan*, Vol.9 2015

Magfirah Rasyid Andi Asmawati Azis Andi Rahmat Saleh, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas Xi Sma', *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. 7 2016

Maryan Eslahcar Komachali, Mohammadreza Khodareza, 'The Effect of Using Vocabulary Flash Card on Iranian Pre-University Students', *Journal International Education Studies*, Vol. 5 No. 2012

Millata Zamana, Siti Rahma, 'Kreativitas Guru Dalam Penerapan Metode Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di Min Rukoh Banda Aceh', *Jurnal Tunas Bangsa*, Vol. 5, No 2018

Moh. Suardi, '*Pengantar Pendidikan Teori Dan Aplikasi*' Jakarta: PT. Indeks, 2012

Ni Luh Made Setiawati Nyoman Dantes I Made Candiasa, 'Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas Vi Sdlbb Negeri Tabanan', *Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, Vol.05 2015

Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia, '*Tentang Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam*' Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008

Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia tahun 2013, '*Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah*', 2013

Redja Mudyardjo, '*Pengantar Pendidikan*', cet. VII Jakarta: Raja Grafindo, 2012

Sarwanto, E.T. Sulistyono, B.A. Prayitno, H. Pratama, 'Integrasi Budaya Jawa Pada Pengembangan Bahan Ajar Dan Alam Semesta, *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*', Vol.10

Sigit Purnama, 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenal Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)', *LITERASI Produk Pembelajaran Bahasa Arab*, Vol.4 No. 2013

Sudirman N, Dkk, '*Ilmu Pendidikan*' Bandung: Remaja Rosdakarya, 1992

Sugiono, '*Metode Penelitian Administrasi*' Bandung: Alfabeta, 2003

- Suhadi, Ibnu, 'Kebijakan Penelitian Perguruan' Malang: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang, 2001
- Suharsimi Arikunto, 'Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan' Jakarta: Bumi Aksara, 2012
- Sumlati, dkk, 'Metode Pembelajaran', ed. by CV Wacana Prima Bandung, 2008
- Rudi Susilana, Cepiriyana, 'Media Pembelajaran' Bandung: FIP UPI, 2008
- Tejo Nurseto, 'Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik', *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, Vol .8 2011
- Tim penyusun MKD IAIN sunan ampel surabaya, 'Studi Al-Qur'an' Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press, 2011
- Timur Sri Astami, 'Efektivitas Penggunaan Media Flashcard Dalam Pengajaran Kakikata To Yomikata Iii Pada Mahasiswa Ubinus Semester Tiga Tahun Ajaran 2010/2011', *Jurnal Lingua Cultura*, Vol. 04; 2010
- Wina Sanjaya, 'Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan' Bandung: Kencana Media Grup, 2006
- Yamin, Martinis, 'Profesionalisasi Guru Dan Implementasi KTSP', Jakarta: Gaung Persada Pers, 2007
- Yuberti, 'Teori Belajar Dan Pembelajaran' Bandar Lampung: Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Intan Lampung, 2013
- Yunanik Antika, Bambang Suprianto, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Aplikasi Rangkaian OP AMP Mata Pelajaran Rangkaian Elektronika Di SMK Negeri 2 Bojonegoro', *Jurnal Teknik Elektro*, vol.5 2016
- Fatkhan Amirul Huda, 'Pengertian Media Pembelajaran Flash Card, (On-line), tersedia di: <http://fatkhan.web.id/pengertian-media-pembelajaran-flash-card/>, (23 Maret 2019)
- Joanna Budden, British Council, 'Using Flash Card, (On-line), tersedia di: <http://www.teachingenglish.org.uk/article/using-flash-cards-young-learners>, (23 Maret 2019)